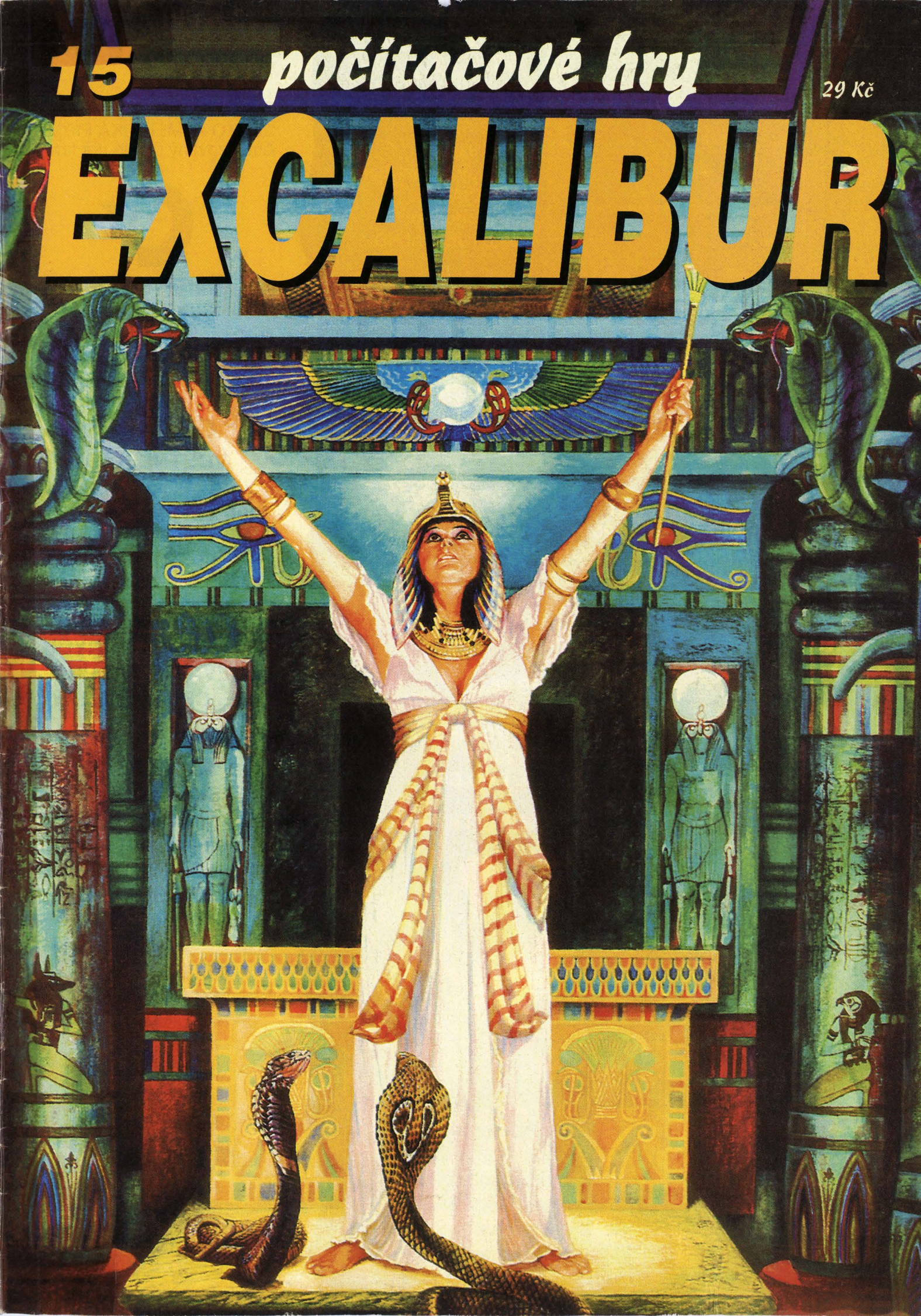
15 počítačové hry

29 Kč

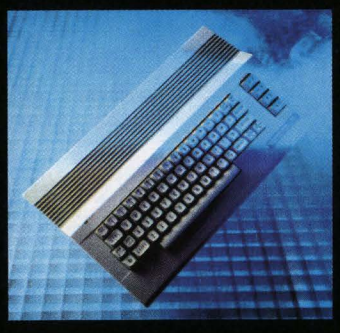
EXCALIBUR



NOVINKA AMIGA 1200

Procesor 68020/14 MHz
2 MB RAM
DOS 3.0
AA čipy (16 mil. barev)
PCMCIA
TV modulátor
option: interní HD

AMIGA 500
AMIGA 500 PLUS
AMIGA 600 a 600 HD 30 MB
AMIGA 1200
FLOPPY PRO AMIGU
TV MODULÁTOR A 520
MONITOR A 1084S COLOR STEREO
ŠIROKÝ VÝBĚR HER PRO AMIGU

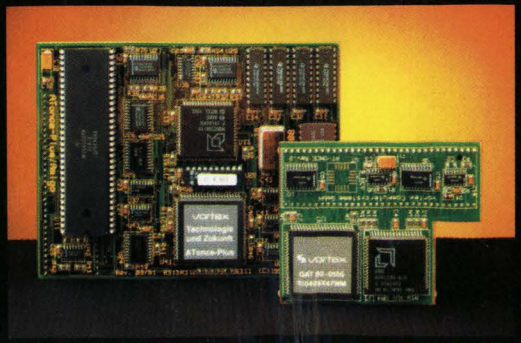


C 64 II - 8 BITOVÝ POČÍTAČ

C 64 GAME SET
FLOPPY 1541 II
DATARECORDER 1530
MYŠ PRO C 64
TISKÁRNA MPS 1270 INKJET
TISKÁRNA MPS 1230
HRA NA DISKETĚ PRO C64

Široký výběr joystiků firmy QUICKJOY pro všechny druhy počítačů

SV 119 Junior
SV 122 II Quickjoy
SV 123 III Supercharger
SV 125 V Superboard
SV 133 Megastar
SV 201 M5 pro IBM PC
SV 202 M6 analog pro XT/AT
Celkem dodáváme 20 typů.



MS-DOS emulátory

pro **Amigu 500:**
ATonce 286/8 MHz
ATonce 286/16 MHz
pro **Amigu 2000-4000:**
Approx 386SX/25 MHz
NOVINKA ZA BEZKONKURENČNÍ CENY

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.
ČESKO - AMERICKÁ FIRMA
Autorizovaný distributor firmy

Commodore

DODÁVÁME CELÝ VÝROBNÍ PROGRAM FIRMY Commodore VČETNĚ ŘADY PC PROFI-LINE (100% KOMPATIBILITA S IBM)

INFORMUJTE SE O POSKYTOVANÝCH SLEVÁCH PRO PRODEJCE A DEALERY

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
tel: (02) 4018080

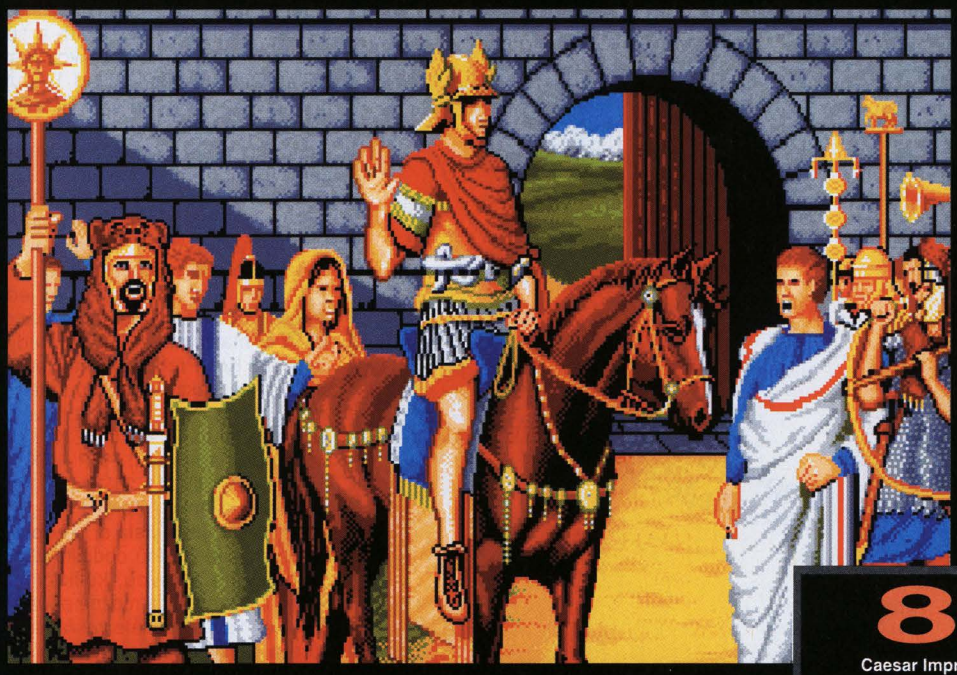
PRODEJNA:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 220645
fax: (02) 220645

INFORMACE:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 220645
fax: (02) 220645

OFFICE WASHINGTON:
1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel. 001-202-2231066

CAESAR

Každý milovník strategických her si ještě dnes rád zavzpomíná na doby slavné hry SIM-CITY. Od jejího vzniku již uplynulo pár let, během kterých vznikly různé kopie slavné předlohy. Málokteré hře se ale podařilo dosáhnout takové atmosféry, jaká prostupovala hru originál. Tak co si u všech čertů ti IMPRESSIONS vlastně myslí? Chtějí snad svou hrou s názvem CAESAR překonat standart strategy-her a dosáhnout až na vrchol? Nepochybně! A CAESAR je tou nejlepší vstupenkou na vrchol počítačové zábavy!



80%

Caesar Impresions, 1992

grafika **1**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **1**

A500, PC, ST

CAESAR je klasickou strategy ve stylu SIM-CITY. Je ale poněkud rozsáhlejší, lépe propracovaný a náročnější. Na rozdíl od SIM-CITY nabízí CAESAR souběžně dvě roviny ovládání. V jedné části přebíráme kontrolu nad územím, které je určeno k podmanění. Stavění silnic, opevňování měst, operování s legiemi a hlavně boje s hordami barbarů. Druhou, rozsáhlejší částí je výstavba vlastního města. Tady si dali IMPRESSIONS opravdu záležet a výsledek jejich práce stojí za shlédnutí. Do nejmenších detailů rozpracované stavby, animované postavičky obyvatel města, tekoucí voda, kouřící komíny, to všechno nás utvrzuje v dojmu, že se skutečně nacházíme v jedné z Římských provincií na přelomu letopočtu...

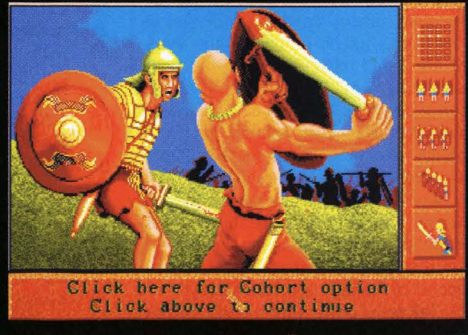
Princip řízení města je v zásadě jednoduchý - stačí zajistit dobré bydlení pro měšťany, zařídit dostatek pracovních příležitostí, postarat se o vhodnou zábavu a dbát na síť komunikací. Čím byla v SIM-CITY elektřina je v CAESARovi voda. Zapomenout na přívod vody znamená odsoudit obyvatele města ke zkáze. Nad pořádkem ve městě bdí městská policie. Pevnosti plné vojáků ale jistě také přispějí k udržení pořádku. Římané často nejsou spokojeni se svou situací, a tak může občas dojít i k vlně nepokojů. Potom přijde na řadu rabování obchodů a ničení domů kde není silná ochrana, tam není pomoci.

Správní organizace sídlí na náměstí. Tady se také můžeme kdykoli zastavit na kus řeči s úředníky, zvýšit či snížit daně, verbovat brance pro armádu, nahlédnout do některé ze statistik nebo zajistit přísun peněz pro zaměstnávání otroků. Rozmístění otroků je velice důležité. Pracovní příležitosti pro otroky jsou rozmanité - ochrana před ohněm, údržba silnic, domů, služba v armádě. Když se v některé oblasti nedostává otroků, katastrofální následky jsou na obzoru. V rozkvětu sil tak může celé město lehnout popelem jen proto, že není dostatek sil pro boj s ohněm!

Fantastickým způsobem je ale proveden vlastní vývoj města. Tady neplatí, že co je jednou postaveno, zůstane navždy stejné. Ba naopak! Všechny stavby prodělávají bouřlivý vývoj a pokud společnost prosperuje, zvyšuje se i úroveň zástavby. První osídlenci žijí v skromných stanech (!), postupem času se ale ze stanů začnou vyvíjet malé domečky, později patrové domečky, lepší patrové domečky, ještě lepší patrové domečky, úplně nejlepší patrové domečky, a pokud jde všechno dobře a město vzkvétá, vyroste na místě několika domů jedno zbohatlické sídlo - obrovský areál se zahradou, fontánkami, budovami pro služebnictvo a dalším luxusním vybavením. Vývojem však neprochází jen domy. Zvětšují se i městské lázně a chrámy zasvěcené nejrůznějším bohům rostou rovněž do krásy.

Hru začínáme jako prostý provincionální Decurian (nejnižší úředník) v jedné zastrčené provincii. Postupem času a s přibývajícími zkušenostmi se ale zcela určitě propracujeme k vyšším hodnostem (určitě!) a nakonec se možná staneme i slavným císařem s neomezenou mocí. A to snad za tu trochu námahy stojí.

Pokud jde o provedení hry, není tady co vytknout. Grafika je skutečně detailní, animace postaviček jsou roztomilé a vzdáleně připomínají superbombu POPULOUS II. Hudba sice v průběhu stavění města chybí, ale při jiných činnostech jako je prohlížení statistik nebo boj s nepřáteli přijde na řadu monumentální hudba na velice slušné úrovni. Zábavu posuďte sami, ale pozor! Nenechte se do CAESARA příliš vtáhnout nebo naprosto podlehnete jeho kouzlu a po několika dnech soustavného hraní padnete vyčerpáním a únavou. **ICE**



HITPARÁDA

Číslice v závorce za pořadím hry znamená umístění hry v poslední hitparádě minulého čísla a **EX** v závorce s číslicí značí číslo EXCALIBURU, ve kterém se o hře píše, ať už v recenzi či návodu. Hitparády se může zúčastnit každý, kdo zašle svůj žebříček nejoblíbenějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače.

PC

1 (4) **INDIANA JONES IV,** *Lucasfilm Games,* **(EX 12)**
2 (3) **MONKEY ISLAND II,** *Lucasfilm Games,* **(EX 12)**
3 **EYE OF THE BEHOLDER II,** *SSI,* **(EX 13, 14)**
4 (9) **GODS,** *Bitmap Brothers,* **(EX 8)**
5 **SPACE QUEST IV,** *Siera-on-line*
6 **RED BARON,** *Dynamix,* **(EX 6)**
7 **POPULOUS II,** *Bullfrog,* **(EX 11, 13)**
8 **ALONE IN THE DARK,** *Infogrames*
9 **CADAVER,** *Bitmap Brothers,* **(EX 7, 8, 9)**
10 **HERO'S QUEST III,** *Siera-on-line,* **(EX 13, 14)**

AMIGA

1 (1) **PROJECT X,** *Team 17,* **(EX 13)**
2 (4) **EYE OF THE BEHOLDER II,** *SSI,* **(EX 13, 14)**
3 (9) **BLACK CRYPT,** *Electronic Arts,* **(EX 12)**
4 **FORMULA ONE GRAND PRIX,** *Microprose,* **(EX 12)**
5 **POPULOUS II,** *Bullfrog,* **(EX 11, 13)**
6 **PINBALL DREAMS,** *21st Century Entertainment,* **(EX 12)**
7 **POWERMONGER,** *Bullfrog,* **(EX 3)**
8 (7) **LOTUS TURBO E C II,** *Gremlin,* **(EX 10)**
9 **TURRICAN II,** *Rainbow Arts,* **(EX 5)**
10 **FLASHBACK,** *Delphine Software*

ATARI ST

1 (3) **POWERMONGER,** *Bullfrog,* **(EX 3)**
2 (5) **CHAOS STRIKES BACK,** *FTL,* **(EX 7)**
3 **CADAVER II,** *Bitmap Brothers,* **(EX 13, 14)**
4 **DUNGEON MASTER,** *FTL,* **(EX 7)**
5 (6) **FORMULA ONE GRAND PRIX,** *Microprose,* **(EX 12)**
6 **LURE OF THE TEMPTRESS,** *Vigin,* **(EX 13)**
7 **VROOM,** *UBI Soft*
8 **RAILROAD TYCOON,** *Microprose,* **(EX 8)**
9 **EPIC,** *Ocean,* **(EX 13)**
10 **PACIFIC ISLANDS,** *Empire,* **(EX 13)**

ATARI XL

1 (1) **MISJA,** *Avalon,* **(EX 12)**
2 (7) **KARATEKA,** *Broderbund*
3 (3) **FRED,** *Avalon*
4 (2) **DRACONUS,** *Cognito*
5 (6) **ZYBEX,** *Zeppelin*
6 (8) **ACE OF ACES,** *Accolade,* **(EX 13)**
7 **TOMAHAWK,** *Digital Integration*
8 **SOLO FLIGHT,** *Microprose*
9 (4) **LASERMANIA,** *Avalon*
10 **EIDOLON,** *Lucasfilm*

C-64

1 (3) **LAST NINJA III,** *System 3*
2 **BARD'S TALE III,** *Interplay*
3 (2) **TEST DRIVE II,** *Accolade,* **(EX 6, 11)**
4 (6) **ELVIRA,** *Accolade,* **(EX 13)**
5 (9) **ELITE,** *Firebird,* **(EX 1)**
6 **BARBARIAN II,** *Palce Software,* **(EX 11)**
7 **LOTUS TURBO E. C.,** *Gremlin,* **(EX 1)**
8 **ACE,** *Cascade Games,* **(EX 13)**
9 **PIRATES,** *Microprose*
10 **CASTLE MASTER,** *Incentive,* **(EX 9)**

SINCLAIR

1 **DIZZY V,** *Code Masters*
2 **GREEN BERET,** *Imagine*
3 **THREE WEEKS IN PARADISE,** *Microgen*
4 **SWITCHBLADE,** *Gremlin*
5 **SHAO-LIN'S ROAD,** *Konami*
6 **BATTY,** *Hit-Pak*
7 (2) **MYTH,** *System 3*
8 (8) **TURRICAN,** *Rainbow Arts,* **(EX 5)**
9 (6) **R-TYPE,** *Electric Dreams*
10 (3) **ROBOCOP,** *Ocean*

ENGINE II

Poprvé v EXCALIBURu 17!
Posílejte svoje žebříčky!

SEGA

Poprvé v EXCALIBURu 17!
Posílejte svoje žebříčky!

NINTENDO

Poprvé v EXCALIBURu 17!
Posílejte svoje žebříčky!

EXCALIBUR

1 **WIZARDRY VII,** *SIR-TECH Software*
2 **CURSE OF ENCHANTIA,** *Core Design,* **(EX 14)**
3 **PINBALL FANTASIES,** *21st Century Entertainment*
4 **KING'S QUEST VI,** *Siera-on-line*
5 **KGB,** *Virgin*
6 **BAT II,** *UBI Soft*
7 **STONE AGE,** *Eclipse*
8 (2) **LURE OF THE TEMPTRESS,** *Virgin,* **(EX 13)**
9 **FLASHBACK,** *Delphine Software*
10 **HUMANS,** *Mirage*

ZÁLEŽÍ TO NA VÁS, PŘÁTELÉ EXCALIBURU

Další číslo je na světě v rekordním čase. A tak ani nevíme, zda jste si již předplatili EXCALIBUR. Spoléháme na Vás, že si alespoň to nejbližší číslo předplatíte. EXCALIBUR netisknou zadarmo, peníze za prodaná čísla se od distribučních firem vracejí s velkým zpožděním a sporé zásoby peněz se krátí. Jelikož má být další číslo v prodeji již od 10.dubna (!!!)., prosíme Vás znova: **PŘEDPLAŤTE SI EXCALIBUR - IHNED!** Máme v úmyslu rozšířit počet stran (za stejnou cenu 29 Kč, pro předplatitele 24 Kč) a použít tvrší obálku, aby Vám EXCALIBUR mohl déle sloužit. Objeví se nové rubriky na speciální herní počítače Sega, Nintendo a Super Engine II.

Můžete si předplatit za jednotnou cenu 24 Kč na časopis maximálně 12 čísel (tedy do ceny 288 Kč). Předplatit si můžete také starší čísla, takže pokud budete chtít zaslat např. starší 8 a 14 a nové číslo 16, zaplaťte 3 x 24 Kč, tj. 72 Kč jedinou složenkou **na adresu: PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21 Praha 1** a na zadní díl složenky ("Zpráva pro příjemce") **napište, jaká čísla si předplácíte.** Nejpozději do 21 dnů obdržíte již vyšlé časopisy se zprávou, kolik činí Váš finanční zůstatek. Je možné použít také "double", kdy si necháte zasílat současně dva EXCALIBURy na stejnou adresu, čímž se ušetří poštovné. Dvě stejná čísla Vás pak přijdou na pouhých 40 Kč. Veškerou evidenci Vašich plateb začínáme provádět přímo v naší firmě, takže se urychlí rozesílání a veškerá agenda. Samotné rozesílání bude provádět specializovaná firma.

Předplatné pro slovenské čtenáře je nikoli naší vinou složitější. Předplatné nám můžete poukázat na náš účet **01-01164000/0300** pro platby ze zahraničí u Obchodní banky v Praze. Zaplaťte podle platného kursu tolik, abychom obdrželi potřebnou částku v Kč. Současně nám platbu oznamte dopisem.

Na další čísla se spolu s Vámi těší
Martin Ludvík, vydavatel Excaliburu.

Už jste si předplatili EXCALIBUR?

Čtenářská soutěž - 1. cena multimediální zařízení CDTV od firmy A-B-Comp

Vážení čtenáři,

Počínaje tímto číslem **EXCALIBURU** začínáme zcela novou soutěž o zcela nové ceny, které jsou financovány zcela novým sponzorem. Pražská firma **A-B-Comp a.s.** se rozhodla podpořit čtenářskou obec našeho časopisu a podílet se na rozšíření vašeho hardwarového vybavení. Na tomto místě se budete po dobu deseti čísel setkávat s našimi více či méně záludnými otázkami týkajícími se převážně počítačových her. Váš úkol bude snadný - stačí odstřihnout soutěžní kupón z této stránky (to je ten červený trojúhelníček vlevo dole), nalepit na korespondenční lístek a poslat na adresu redakce. Apropo's, nezapomeňte na korespondenční lístek napsat rovněž správné odpovědi na naše soutěžní otázky!!!

Tak tedy, první kolo našich otázek začíná:

1 První otázka je snadná, po přečtení Excaliburů na ni jistě odpověď naleznete. Vyjmenujte tedy alepoň deset her, ve kterých se vyskytuje drak. I když jsou kritéria pro určení draka obtížná, neboť těch živých již mnoho není, jistě dokážete jejich „drakovitost" dostatečně posoudit. Pozor, ne vždy je drak v názvu zárukou draka ve hře (viz RISE OF THE DRAGON).

2 Všichni počítačoví hráči jistě znají slavnou sérii her firmy LUCASFILM GAMES, hry **MONKEY ISLAND I** a **II**. My ale chceme vědět, jak se přesně jmenuje hrdina obou příběhů a co jeho jméno znamená v překladu.

3 A to nejsnadnější nakonec. Tvůrcem slavné hry **DUNGEON MASTER** je Kalifornská firma **FTL**. Vyberte jednu z následujících možností, která odpovídá zkratce firmy. Tak tedy **FTL** znamená:

a, **FANTASY TO LIFE**
b, **FUTURE TRIBE OF LOBSTERS**
c, **FASTER THAN LIGHT**

Odpovíte-li správně na naše otázky, máte v každém kole šanci vyhrát několik drobností. První tři z deseti vylosovaných výherců obdrží některý z **joysticků** QuickShot (AVIATOR, INTRUDER, APACHE, PYTHON, MAVERICK), **diskety, boxy, propagační předměty**.

Deset vylosovaných výherců z každého kola postoupí do finále, které se uskuteční koncem roku 1993. Nejen první cena ve velikém finále multimediální zařízení **CDTV**, ale i další hodnotné ceny vám jistě budou stát za trochu námahy a přemýšlení. Tak do toho!

Vaše redakce a ...

EXCALIBUR 15
A-B-Comp SOUTĚŽ ①

CENÍK INZERCE

Cena plochy:

A4 - 9600 Kč
A5 - 4800 Kč
A6 - 2400 Kč

Ceny bez DPH.
Při zvýšení nákladu o každých dalších 1000 ks se zvyšuje cena plochy vždy o 5%.

Tel. + Fax: 02/80 32 45 - 8, linka 29
Tel. přímý: denně od 16[00] do 22[00] hod.
(soboty, neděle celý den): 02/80 32 47

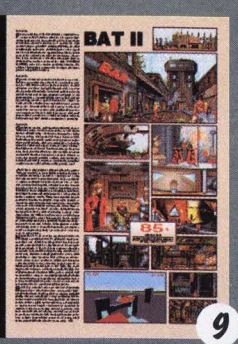
Bohsa

3

6

7

8



9

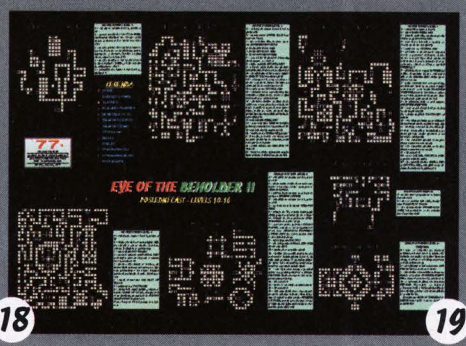
10

13

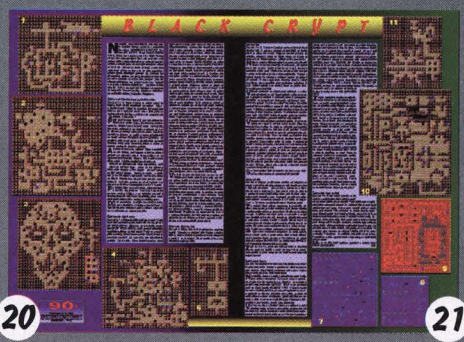
14

15

16 17

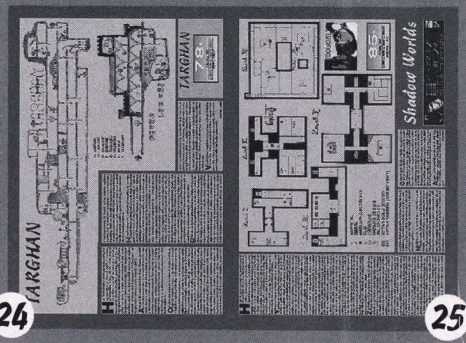


18 19

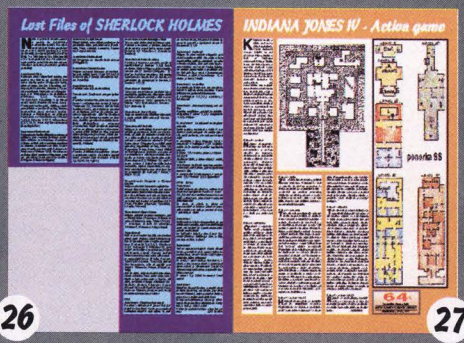


20 21

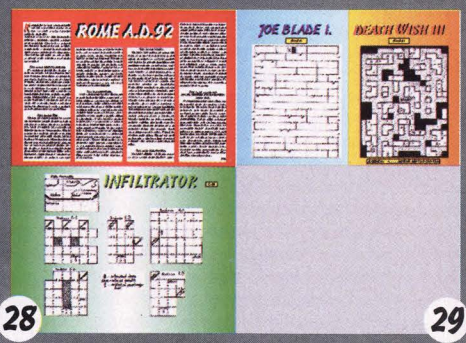
22 23



24 25



26 27



28 29

RECENZE

Alone in the Dark 13
BAT II 9
Caesar 3
Campain 7
Comanche 14
Daughter Serpents 10
Inca 14
KGB 6
Street Fighter 8
Ultima Underworld II 10
Wizardry 9

NÁVODY

Blackrypt 20-21
Death Wish III 29
Eidolon 23
Eye of the Beholder II (závěr) 18-19
Indiana Jones IV (adventure) 27
Infiltrator 28
Joe Blade 29
King's Quest VI 22
Rome 28
Shadowworlds 28
Sherlock Holmes 26
Targhan 24
Waxworks 16-17

OSTATNÍ

Soutěž A-B-Comp 4
Firma Vision 15
Game centrum 30

INZERCE

A-B-Comp, a.s. 32
AMIGA INFO 29
Arxon Computers 12
Grada a.s. 15
Klub 602 12
M.K.C.S. 15
PCP 30
PRINGTON 2
PROXIMA 15
Software 602 s.r.o. 26
STRON s.r.o. 12
Vision 11
Řádková inzerce 15

TABULKA HODNOCENÍ

75 %

Výrobce, rok výroby
grafika **2**, hudba **3**, nápad **2**, zábava **2**
min. VGA, x MB HD
dop. x MB RAM, Sound Blaster, myš
A500, ST, C64, Sinclair, MAC

PC = IBM-PC kompatibilní
A500 = Amiga 500 a komp.
A1200 = Amiga 1200 a komp.
ST = Atari ST, **XL** = Atari XL/XE
Sinclair, MAC = Macintosh
C64 = Commodore 64
1 = NEJLEPŠÍ, 5 = NEJHORŠÍ
min. = minimální konfigurace
dop. = doporučená konfigurace
hra je na počítač Amiga 500 a také na tyto počítače...

EXCALIBUR 15 © Popular Computer Publishing, 1992. VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Jan Eisler (ICE). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Andrej Anastasov (Andrew). REDAKCE: ICE, ANDREW, Peter Lee. GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: **Studio 24** fy. **PCP**. TISK z dodaných předloh: Polygrafia, a.s. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané příspěvky nevracíme. **ADRESA REDAKCE: PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1.** Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha čj. 703/91 NP ze dne 22.5.1991, MK ČR 5 204, MIČ 47 129. **ROZŠIŘUJE: Síť** Nezávislých Distributorů fy. **PCP**, **PNS** a **PC-INFO**. K sehnání především v počítačových prodejnách a u stánků s denním tiskem. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: **PCP - EXCALIBUR, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1.** Toto číslo vychází v březnu 1993.

Perestrojka, Gorbi, Rudé nebezpečí, Gulag a prokleté komunistické režimy; tyto a podobné myšlenky v nás vzbuzuje termín KGB. Mnoho z nás mělo jistě oprávněné obavy před tajnými jednotkami KSČ. Přes všechny útrapy a obavy si však troufám tvrdit, že naše STB byla (a možná ještě je) pouhá hra maršálků v kostky oproti interní velkoruské policii KGB. Nová hra od Virgin games se stejnojmenným názvem je toho opravdu výstižným důkazem. Udivilo mne, s jakou vervou a důsledností se západáci pustili do zpracování atmosféry v Rusku před demokratickou revolucí. Ve své hře poměrně přesně zobrazili většinu hlavních rysů komunistické diktatury: malost ruských lidí otupělých strachem a apatií a úžasně složitou spleť vnitřních sektorů, odborů a struktur KGB, ve kterých by se nevyznal snad ani zesnulý Stalin. Někteří z vás si možná vzpomenou na vynikající hru Kult, která se na Amigách objevila asi před pěti lety a já jsem na ni vydal návod v časopise Bajt. Věřte nebo ne, její autoři se znovu sešli a dali dohromady hru, o které právě čtete. KGB se Kultu v mnohém podobá.

Jak jsem již uvedl je KGB hra pilně propracovaná a obsažný manuál vám prozradí mnoho věcí o Rusku a komunistické diktatuře. Nápad Virgini vymysleli takovýto: nacházíte se v Moskvě a jste členem osvětového výboru sovětské vlády, který má za úkol kontrolovat činnost vnitřních politických orgánů a bojovat proti korupci. Přízivníky a zločinci se to na vyšších postech KGB jen hemží a proto se okamžitě stanete trnem v oku. Velcí bossové vás tolerují jen do té doby, nežli přijdete na kloub organizovanému zločinu. Jedná se o nepříliš často zmiňovaný druh zločinu, o kterém mnozí z vás pravděpodobně ještě neslyšeli. Jeho podstata tkví v tom, že jistí zámožní lidé jsou vzrušeni při pohledu na útrpnou smrt jiného člověka. Jedná se o jakousi tvrdší odrůdu masochismu. Boháči si však neradi dělají problémy a tak tyto násilné smrti dostávají nahrané na videokazetách. Ano, tato hra není určena pro slabé nátury. Mučení, smrt a krutosti se mísí s ubohostí a bezmocností obětí v ponurou atmosféru komunistického Ruska.

Ovládání hry je řešeno dokonale, obytné prostory se samy mapují, kursor se automaticky mění v příkazy, jakékoliv dialogy si můžete přehrávat několik hodin dozadu a nahrávání a ukládání hry je ucházející. Upozorňuji všechny pařany, že hra je velice obtížná a na mnoha místech zjistíte, že vám chybí zdánlivě zbytečná hloupost ze začátku mise a vy si přehrajete všechno znova. Abyste se nemuseli v KGB plácat jako já, uvedu nyní řešení prvních dvou misí této masivní adventury, abyste se dostali do děje a pak už si vás hra podrží sama.

ÚKOL 1

Jdi do kanceláře mrtvého a při prozkoumávání seber vodku, štěnici ze sluchátka, sirky, dolary a baterie. Na sestru zabitého buď vlídný a dostaneš mikrokazetu. Jdi před dům a požádej strážného o klíček ke kabinetu. Z kabinetu vyndej noviny a malý kazeťák. Prozkoumej noviny, vlož baterie a kazetu do kazetofonu a venku vrať klíček strážnému. Rychle jdi domů a promluv si se strýčkem, ze svého pokoje si vezmi další dolary a civilní oblek. Vrať se do ústředí a podej pravdivé hlášení Vovlovovi. Na otázku odpověz „Hollywood...“.

ÚKOL 2

Jeď na místo akce a vstup do obytného bloku domovním vchodem (ne barem). V prvním patře vstup do prvních dveří vpravo a podplať barmana 30-ti dolary. Jdi na záchod a prozkoumej mísu, peníze neber a vyjdi ven. Chvíli počkej a až na WC půjde mladý pankáč, vejdi za ním. Opět prozkoumej mísu a spláchni drogy do toalety, určitě si je neber! Vyjdi před dům a zadním vchodem vstup do temné haly. Potmě jdi do prvního patra a škrtni první sirku

(použij sirku na krabičku). Prozkoumej místnost a nalezený přívěsek "Clipboard" si vezmi. Vrať se do prvního patra obytné části domu, obleč si civilní šaty a zaklepej na dveře 7. S dívkami opatrně mluv o sexu a o sousedech, časem se dozvíš důležité informace týkající se nájemníka bytu č.5. Vyslechni nájemníky tohoto bytu a přesuň se do apartmentu č.4, kde pořádně vyzpovídej dědka. Opět do prvního patra, polož přívěsek na zem a vejdi do baru. Promluv si s párem nových návštěvníků a jdi s nimi před dům. Než tě stačí napadnout, zabij Lyonku a seber mu páčidlo. Tělo mrtvého Lyonky odtáhni a schovej do koše vpravo na ulici. Jdi vpravo od baru a páčidlem vylom druhé zamčené dveře. Projdi pokojem do obchodu s masem, rozsviť si a prohlédej pult. Odblokuj jistící zařízení a vejdi do mrazírny. Prozkoumej lidská těla v pytlích, vyjdi ven a po cestě alarmovací zařízení znovu zapni. Jdi do baru na WC na velkou a ulehči si. Z haly horního patra vstup do pokoje č.6. Rozpovídej tlustocha na téma masna a staneš se jeho hostem. Pokračuj do pokoje č.8, prozkoumej skříňku a seber bílý papír. Projdi pravými dveřmi, prozkoumej pokoj a vezmi desky, ve kterých jsou ukryty fotografie. Vezmi fotoaparát ze skříně a vyfoť bílý papír z minulé místnosti. Vlez do dveří vlevo, budeš uzamčen v malém pokoji, čekáš na smrt. Prozkoumej stůl a nalezený odposlouchávač rozbij. Čekej na příchod děvčete. Vůbec s ní nemluv a nepodávej jí žádnou informaci. Až přijde američan, pomoz mu děvče vyhnat a ukaž mu rozbitý odposlouchávač. Prozkoumej bzučák nad dveřmi a až ho američan odpojí, zavolej Ritu. Řekni jí, že máš kokain a že jí ukážeš, kde je schovaný. Jakmile tě děvče pustí z pokoje, skoč na ni a po odchodu američana se schovej za dveře vpravo (door 8). Počkej, až vstoupí svaloch Verto a zaútoč na něj. Prohledej ho a seber mu revolver a modrý papír. Modrý papír vyfoť a vrať ho ležícímu Vertovi. Bílý papír vrať do skříňky, kde jsi ho nalezl. Jdi do vedlejší místnosti a ze šuplíku pod televizí vyndej videokazety. Přehraj si je ve videu a vrať se na ústředí. Galuškinovi řekni, že máš namířeno do „Leningradu, Lagoda park, 3 in afternoon August 16“. Vezmi si kynedril, abys neblinkal ve vlaku. Ve třetí misi vás čeká mnoho strastí a průtahů, určitě si ji užijete.

ANDREW

Blíží se večer. Nad spáleným bojištěm se vznáší kouř ze shořelých domů a trosek zborcených tanků stojících opodál. Spojenecká tanková divize byla téměř do posledního stroje zdecimována bleskovým útokem německé armády. Roztroušené zbytky spojeneckých vojsk si vzali na mušku němečtí stíhači. Z početného vojska zbyl jediný tank. Osamocený Sherman M4 čeká na pokraji lesního porostu. Jediná střela zasáhla pásy a znemožnila tak jeho pohyb i případný ústup. Boj proti mnohonásobné a lépe vyzbrojené přesile byl marný již od samého počátku, ale i přesto se spojenecká vojska rozhodla volit raději boj.

85%

Campain Empire, 1992

grafika **2**, hudba **3**, nápad **1**, zábava **1**

A500, PC, ST

CAMPAIGN

Osádka tanku stojícího na okraji lesa teď ví, že bitva je již ztracena. Nepřátelská jednotka se blíží. Už je v dosahu radaru. To se již na obzoru objevují první siluety šedých vozidel, šedých poslů smrti. Dělová věž Shermanu se líně otáčí ve směru blížící se kolony. Zamířit.....pal! Německý Tiger vyřazen z boje. První salva z nepřátelských děl zasáhla lesní porost malý kousek od stanoviště tanku. Na místě vysokých stromů zbylo jen pár ohořelých pařezů a oblak kouře. Příště již budou střely přesnější, potom ještě přesnější a nakonec...

CAMPAIGN je tažení. Tažení tankových armád po bojištích Druhé světové války. Je to ale také tažení softwarové firmy EMPIRE po monitorech počítačů všech milovníků strategických her i propracovaných simulátorů. Tažení, které bude nakonec jistě úspěšné a vítězné. Po úspěchu dvojice strategicko - akčních her TEAM YANKEE - PACIFIC ISLADS zůstala firma EMPIRE u zpracování tankových bitev. A jak to všechno vlastně dopadlo?

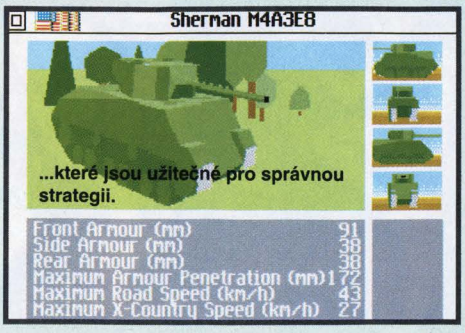
Fantastická strategická hra smíchaná s vynikajícím simulátorem tankových bitev. K tomu přidáme ještě neuvěřitelné množství bojových strojů, které se ve hře vyskytují (když jsme při jejich počítání překročili číslo 100 vzdali jsme se možnosti dobrat se konce) a které lze velice snadno ovládat! Nejsou tady jen tanky a děla, ale i nákladňáky, džípy, obojživelná vozidla, upravené buldozery, letadla, válečné lodě... Ke všemu přistupuje ještě realistické prostředí všech velkých bitev Druhé světové války a jako polevu dáme strhující intro na počátku hry. A jako bonbónek navrch umístíme propracovaný editor, ve kterém můžeme měnit všechno od rozmístění vojsk až po rozložení měst, městeček, vísek, vesniček, kopců, kopečků, návrší, vršků, vršíčků, řek, říček, potoků, potůčků.....

Zpracování CAMPAIGN se výrazně liší od většiny starších strategických her. Hra neprobíhá v jednotlivých tazích, jak jsme si u strategických her zvykli, ale v reálném čase, „skoro jako ve skutečnosti". K dispozici jsou tři pohledy na válečný „svět"; pohled na mapu celého území, kde probíhá řízení všech válečných operací. Když se přiblíží dvě jednotky na určitou vzdálenost, objeví se mapa bojiště, ve které lze řídit jednotlivé tanky. Kterýkoli z tanků nebo jiných vozidel zařazených do bitvy lze kdykoli ovládat v 3D zpracování a přiblížit si tak dramatickou atmosféru bitvy. Kdykoli v průběhu bitvy lze také požádat o leteckou nebo dělostřeleckou podporu. Škoda jen, že letadla nelze samostatně řídit.

Hra oplývá neuvěřitelným množstvím detailů. Tak například jednotlivá bojová vozidla jsou dostupná až v době, kdy byla ve skutečnosti použita. V roce 1939 je k dispozici jen hrstka strojů na každé straně fronty. V roce 1945, tedy ke konci války již obě strany disponují mnohem kvalitnějšími a výkonějšími zbraněmi. Na bojišti se prohánějí tanky všech typů i velikostí. Každé vozidlo má svoje specifické vlastnosti jako rychlost, síla pancíře nebo síla děla, všechny tyto vlastnosti se dozvíme z informační tabulky, která přísluší každému vozidlu. Protitanková děla nemají vlastní pohon. Nevadí. Stačí přistavit nákladní vozidlo, připojit dělo a jedeme! Pro obojživelná vozidla zase neexistuje žádná vodní překážka. Nikoho nepřekvapí, když lehký tank zapadne do kráteru po dělostřeleckém granátu...

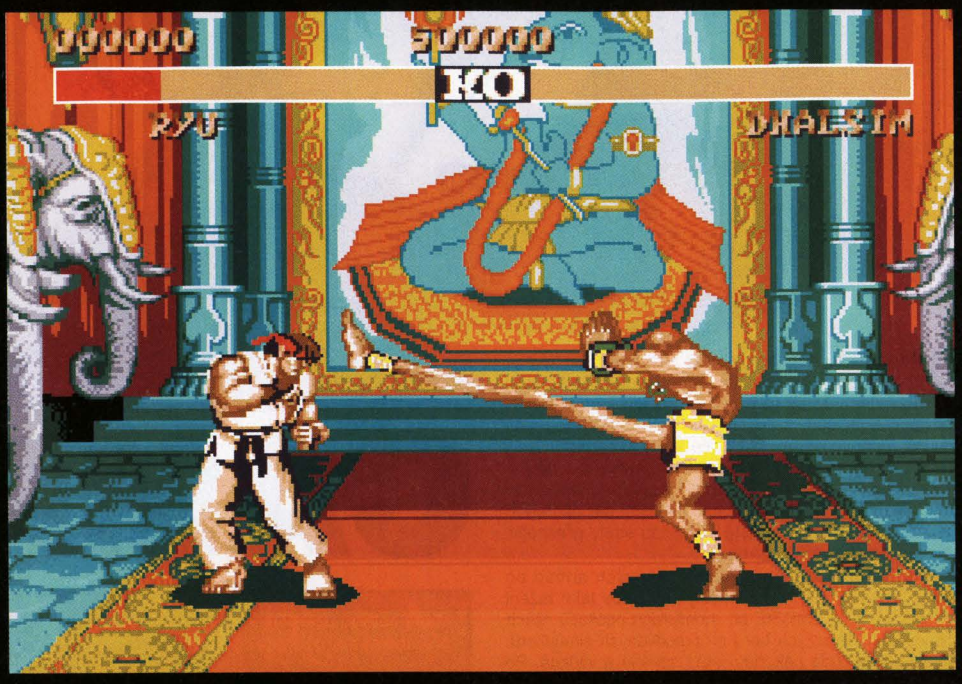
Ovládání tanků může být zpočátku trochu nepřehledné a náročné - hráč ovládá odděleně pohon každého pásu, otáčení i úhel náklonu hlavně. Pro ty, kdo mají s klávesami problémy je k dispozici automatický pilot i střelec. Útočit lze jednotlivě i ve skupinách, lze zvolit automatickou nebo manuální strategii, samozřejmě nechybí ani možnost nastavit přesnost detailů - u AMIGY je hra při největších detailech poněkud trhaná, ale PC zvládá bezchybně.

CAMPAIGN je rozhodně strategickou hrou, která stojí za to. Přijdou si tady na své jak milovníci strategy, tak obdivovatelé simulátorů. A až budete jednou stejně jako já zahnáni nepřátelskou armádou na pokraj lesíku s posledním tankem s poškozenými pásy a budete muset čelit mnohonásobné přesile, nepropadejte zoufalství a řekněte si, že je to přece jen hra. I když zatraceně dobrá hra. **ICE**



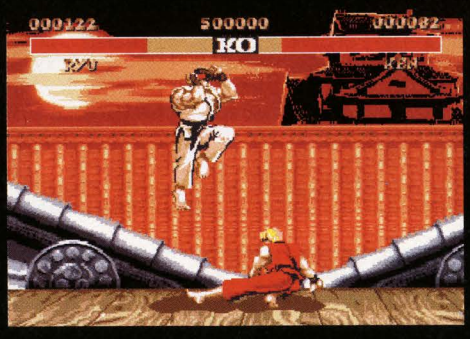
STREET FIGHTER II

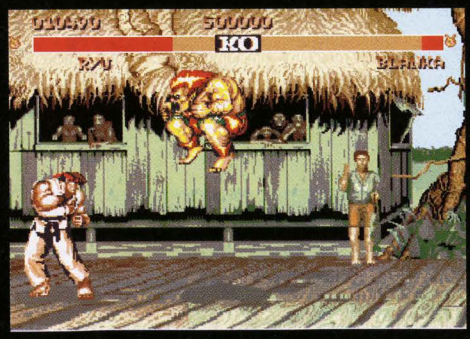
Jeden můj známý šel jednou v noci ze společenského občerstvovacího zařízení (tzn. z hospody - pozn. red.) a v temné uličce se proti němu vynořila tmavá postava. Bez jediného slova ona postava provedla několik nečistých chvatů a můj přítel se zmohl jen na několik obranných úderů. Za chvíli již ležel na zemi s boulemi na hlavě, pošlapaným sebevědomím a prázdnou peněženkou. Nádherná ukázka pouličního boje. Hra firmy US GOLD, která si z pouličních bojů vzala příklad se však od této noční potyčky diametrálně odlišuje. Naštěstí. Být na ulici přepaden, přemožen a oloupen nepatří zrovna k těm nejpříjemnějším zážitkům. Zato vzít joystick do ruky a zahrát si hru STREET FIGHTER II patří k zážitkům skutečně nevšedním a vynikajícím. Ostatně, boje na monitoru nejsou až tolik nebezpečné...

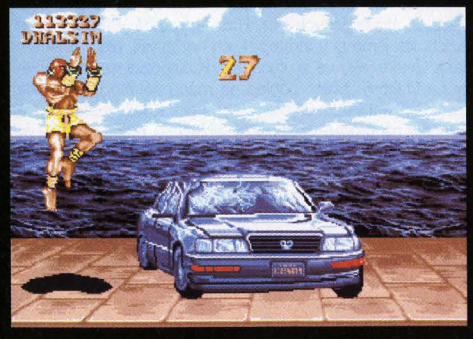


STREET FIGHTER II je již od minulého roku hitem hracích automatů po celé Evropě. Není divu, že přišla na řadu i počítačová konverze. Firma US GOLD se pustila do nelehkého úkolu a my dnes jen kulíme oči, jak se podařilo přenést atmosféru z automatu na naše počítače. Skutečně, po chvíli hraní se tak přenesete do strhující atmosféry hry, že zapomenete na okolní svět a v jakémsi mystickém spojení s počítačem budete ovládat svého hrdinu tak, jako ovládáte svoje vlastní tělo (ale no tak - pozn. red.). Grafika je neuvěřitelně detailně propracovaná a hýří barvami, což je vzhledem k možnostem domácích počítačů celkem s podivem. Animace postaviček je fantasticky plynulá; ostatně není divu, každá postavička má okolo 225 animačních oken. Člověk jen zírá, jak jsou postavičky neustále v pohybu, jak plynule přecházejí z jednoho pohybu do druhého a jak jsou všechny pohyby úžasně skloubeny dohromady. Škoda jen, že se hudba u bojů neustále opakuje, ale tenhle nedostatek snad můžeme US GOLD prominout.

Těžko k provedení. Pokud jde o hru samotnou, těžko může být popsána slovy tak, aby to odpovídalo její skutečné atmosféře. Žádná hluboká myšlenka tady samozřejmě není. Po pravdě řečeno, těžko posoudit, zda ve hře je vůbec NĚJAKÁ myšlenka. Náplní hry od začátku do konce je boj. Boj pouliční, boj bez přesněji vymezených pravidel, boj mírně krvavý, ale ne smrtelný. Při hře pro jednoho hráče si můžeme vybrat jednoho z osmi bojovníků, se kterým se vydáme na cestu po ulicích světa. Každý ze zápasníků má svoje specifické výhody i svoje nedostatky. Kromě úžasně rozsáhlé serie úderů a kopů má každý k dispozici speciální zbraně. Tak se může stát, že váš soupeř začne probíjet, metat elektrické blesky nebo střílet ohnivé koule. Námi zvolený bojovník se vydává na cestu po odlehlých končinách světa, aby se utkal se svými soky. A boj je to skutečně náročný. Hraje se tady na energii, kdo vyčerpá svoji energii, prohrál. Aby byla alespoň nějaká šance, hraje se na dva vítězné souboje, to znamená, že bojovník musí být poražen nejméně dvakrát, aby byl ze hry vyřazen (díky za vysvětlení - pozn. red.). Na začátku hry máme rovněž možnost nastavit hru tzv. „na čas"; potom vypadává ten, kdo má po uběhnutí časového limitu méně energie. Po odrovnání několika protivníků je čas pro premii - ničení auta, rozkopávání sudů. Zkušený bojovník dokáže zdemolovat řadový automobil během několika sekund. Dokážete to i vy? Když se vyrovnáte se sedmi základními protivníky, přijdou na řadu čtyři speciální bojovníci, kteří nepochybně dají zabrat i zkušenému rváči.







Za zmínku stojí i to, jaká je rozmanitost jednotlivých postav. Zatímco některý využívá svoji hrubou sílu a tělesnou mohutnost, jiný dává přednost mrštnosti a rychlosti. Další borec zase používá svých extrémě dlouhých a nebezpečných končetin. Všechno je dovoleno. Až vás v Brazílii podivný tvor jménem Blanca pokouše, nebo až si na vás v Rusku sedne odpudivý zápasník Zanglief, nezoufejte a bojujte. Jinou možnost ani nemáte, protože tady není odvolání. Vyhrává jen silnější.

Závěrem snad jen jedno varování: pozor, nenechte se příliš vtáhnout do hry, protože hrozí nebezpečí, že se v reálném životě budete chovat stejně jako postavičky ve hře a až vás někdo nebo něco rozčílí, začnete kopat na všechny strany a střílet ohnivé koule. Teď ale už na nic nečekejte a dejte se do boje. Nejnebezpečnější ulice světa už čekají...

ICE

82%

US Gold SSI, 1992

grafika **1**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **1**

A500, PC, ST

BAT II

Rok 1990:

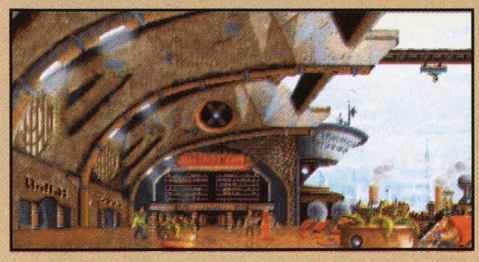
Francouzská firma UBI Soft přichází s originální hrou s názvem B.A.T. Hráč se vžívá do role agenta tajné služby budoucnosti, aby zakročil proti nebezpečným zločincům. Zpracování hry je v podivném stylu „comics“, kdy se jednotlivé obrázky zvláštním, ale nikoli nezajímavým způsobem překládají přes sebe. Agent má v levé paži zabudován organický biopočítač, s jehož pomocí lze ovládat jednotlivé životní funkce. Kromě toho je hra obohacena o několik meziher, jako jízda na údržbářském vozíku v podzemí (ve stylu DUNGEON MASTER) nebo let v malém pouštním kluzáku. Pro ostřílené dobrodruhy a vyznavače her typu adventure, jedna z nejlepších her vůbec.

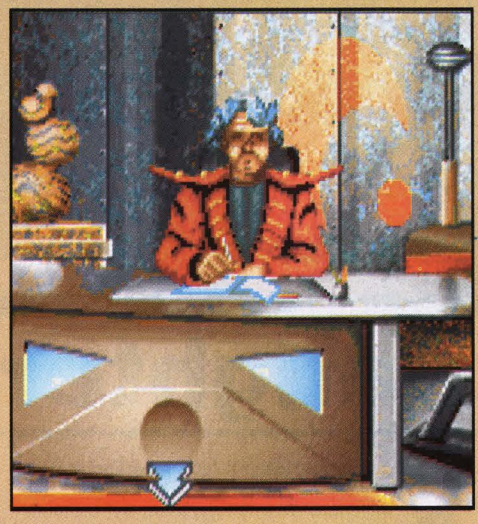
Rok 1993:

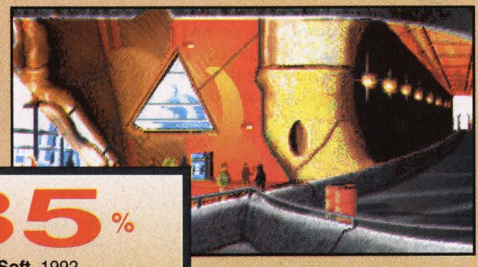
Dlouho očekávané pokračování B.A.T. je na světě. Nese prozaický název B.A.T. II a tentokrát je zřejmé, že UBI Soft vsadil na kartu mohutné, obsáhlé adventure se vším co k ní patří. Spousta věcí se na rozdíl od prvního dílu změnila. Vestavěný počítač na levém zápěstí dostal nový design, programovací jazyk se stal přehlednějším a srozumitelnějším (pro ty, kteří vědí jak jej používat), změnil se způsob komunikace s lidmi - na rozdíl od těch několika konverzačních témat v prvním díle je zde obrovský nárůst textů i změna celého konceptu konverzace; v comicsových „bublinách“ jsou červeně vyznačena témata k další konverzaci - stačí zvolit danou oblast a rozhovor se ubírá zvoleným směrem. Další změnou je také sbírání a manipulace s předměty.

Rok 2196:

Galaktický systém opět upadl do hluboké ekonomické krize. Veškerá ekonomika se točí okolo životně důležité látky - Echiatone. Monopol na těžbu této suroviny drží prohnilá firma Koshan INC. Protivníkem této zvrhlé společnosti je jeden z nejtvrdších mužů galaxie, zkušený, dokonalý a technicky výborně vybavený agent moderní tajné služby - B.A.T.(Bureau of Astral Troubleshooters). Ano, ten muž, který před několika lety svým rychlým zásahem zneškodnil šíleného Vrangora na planetě Selenia se vrací, aby obnovil pořádek a zákon. Svět do kterého tentokrát přichází je mnohem rozsáhlejší, komplikovanější a zcela se liší od toho v dílu prvním. Jak?







Celá hra je plná pohybu a připomíná již spíše „animovaný comics“; na jednotlivých lokacích dochází k neustálým změnám, v pozadí se objevují nové osoby, létá tady množství nejroztodivnějších strojů a pohybuje se záplava podivných forem života. Kromě toho se okolo stále procházejí zástupy lidí, s kterými je možno komunikovat, bojovat nebo je pouze okrádat. Architektura města ROME II je zcela originální a neobvyklá; pozemšťané, kteří kdysi kolonizovali místní planetu s sebou přinesli tradice a zvyky ze starého Říma; tomu odpovídá spousta podivných kombinací antických sloupových chrámů se supermoderními výškovými budovami, torza starověkých soch mezi elektronickými systémy atd. Odkaz Říma se ostatně projevuje i na životě společnosti; římská jména, římský způsob života, některé potraviny a nápoje s římskými názvy atd. Oblíbenou zábavou jsou rovněž zápasy TECHNOGLADŮ v aréně. Technoglad je člověk speciálně elektronicky upravený a vycvičený k jedinému účelu - boji na život a na smrt. Ostatně, Technogladem se může stát každý; stačí se dopustit dopravního přestupku a nemít na zaplacení pokuty - po uvržení do vězení je cesta do arény volná...

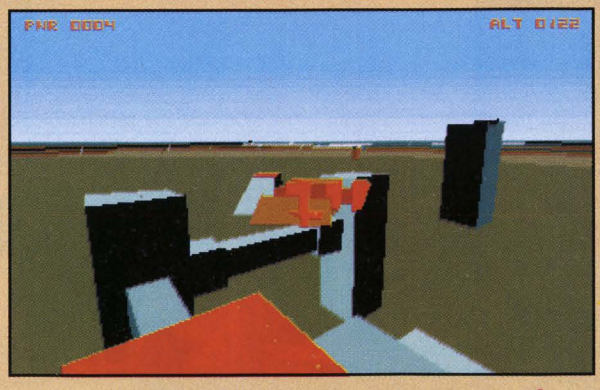
85%

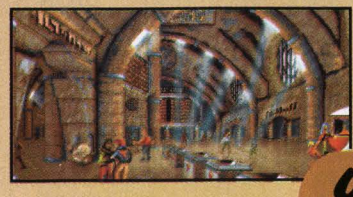
UBI Soft, 1992

grafika **1**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **1**

PC, A500, ST

Náplní B.A.T. II ale není jen procházení místností, sbírání a používání věcí. Po půlhodině hraní jsem napočítal osm akčních meziher, které hru dokonale zpestří a umožní hráči si odpočinout od řešení logických problémů. V B.A.T. II tedy najdeme simulátor pozemního taxi, simulátor létajícího taxi, simulátor kosmické lodi, simulátor soubojů gladiátorů v aréně, akční přestřelky ve stylu Operation Wolf a tři hry na automatech v arcade herně - podivnou odrůdu naší dámy, hru s plněním nádob vodou a konečně známý arcanoid se čtyřmi pálkami (podobně jako ve hře Traz). Tyto mezihry jsou zde nejen pro osvěžení, ale mají svůj cíl; je levnější pronajmout si taxi bez řidiče, než se nechat vozit za přemrštěné sumy. Je spolehlivější převzít přestřelku do vlastních rukou, než spoléhat na strategickou část. A je bezpečnější vyhrávat peníze v herně na automatech než okrádat chodce a prodávat jejich majetek...





B.A.T. II je rozhodně určen pro zkušené dobrodruhy (tzn. hráče v oblasti adventure - pozn. red.) i když i začátečníkovi bude dopřán pohled na záplavu vynikající grafiky. Hra má samozřejmě i svoje nevýhody; někoho možná odradí neustálý běh času, jiný bude znechucen počtem disket a jejich častou výměnou, a ti majetnější se budou marně trápit s instalací na harddisk (u AMIGY). Odměnou za hodiny strávené u počítače však bude množství výborné zábavy, obrovský rozsah herního prostoru a záruka, že tahle hra jen tak snadno pokořena nebude (samozřejmě pouze do té doby, než ji někdo pokazí otištěním návodu - pozn. red.). **ICE**

Ultima Underworld II

95 %

Electronic Arts / Origin, 1993

grafika **1**, hudba **1**, nápad **2**, zábava **1***

min. PC 386, 1 MB RAM, **dop.** 4 MB RAM (hra je rychlejší), Sound Blaster

PC

Tímto je na světě další hra, od které se milovník podzemních kobek nebude moci odtrhnout, ani když si jeho žaludek bude říkat o potravu. Pokud se vám alespoň trochu líbil DUNGEON MASTER, BEHOLDER nebo BLACK CRYPT, vezměte si ve škole nebo v práci volno, kupte si ULTIMU II a zamkněte se v pokoji. Něco takového si totiž musíte doopravdy vychutnat.

Tvůrci ULTIMY I a II si říkají ORIGIN a za svůj cíl si vytyčili posunout možné hranice her "v hlavní roli" o velký kus dopředu. Jejich cíl nezůstal snem a jeho výsledkem je hra, která právem získává nejvyšší ocenění ze všech doposud vyrobených her. ORIGIN vytvořili zcela nový systém trojrozměrného vidění prostředí, ve kterém se váš bojovník naprosto volně pohybuje. V běžných dungeonech se můžete otáčet pouze na čtyři světové strany, zde se plynule rozhlížíte nejen okolo sebe, ale díváte se i dolů a nahoru. Ano, takovéto hry jsme již měli tu možnost vidět, říkali jsme jim "Vektorovky", neboli hry postavené na základě složitých geometrických struktur, jejichž splynutím vznikaly světy stvořené z čar, čtverců a kružnic - byly to např. ROBOCOP III, MERCENARY I-III nebo ELITE I,II. ULTIMA je pozoruhodná tím, že 3D prostor okolo vás má detailně prokreslené nejen stěny, ale i stropy, podlahy a všechny věci, které můžete sbírat. Výsledek je až neuvěřitelně realistický, jeho pravý efekt se snad ani nedá popsat, musíte to prostě vidět na vlastní oči.

Se západními časopisy se shodnu v jedné smutné věci - ULTIMĚ II se nedá prakticky nic vytknout. Ovládací menu a úvodní sekvence jsou dokonalé. Co se hry týče, nemá žádné nedostatky: vtáhne vás do děje, je úžasně hratelná, svého bojovníka si můžete dokonale cvičit ve dvaceti různých oblastech (lámání zámků, pěstní souboje, opravování rozbité výzbroje, atd.), systém kouzlení je dokonalý a kouzel je spousta. ULTIMA není ani příliš složitá, může si zahrát každý. Hra se mapuje sama a to tím nejlepším způsobem, jaký jsem kdy viděl. Do map si můžete vpisovat poznámky, můžete si v nich gumovat a pokud najdete útržek cizí mapky, sám se vám do vaší mapy zakreslí i s vepsanými poznámkami. Nepřátelských příšer potkáte takové spousty, že si jejich druhy ani nezapamatujete.

Co se manuálu a příběhu týče, všechno je úžasně propracované. Děj nepřímo navazuje na ULTIMU I. Příběh se odehrává v mýtické zemi Britannice, kde kouzla, démoni a trpaslíci nejsou ničím neobvyklým. Celá země oslavuje pokoření démona Guardiana a vy, hrdina Avatar, se ošklivě přecpáváte nejlepšími lahůdkami v královském paláci. Z ničeho nic troubí stráže na poplach, a vy zaslechnete zlou novinu. Nad zámkem (časem zjistíte, že i pod zámkem) jakási pekelná moc vytvořila kopuli z černého kamene. Nikdo nemůže ani dovnitř ani ven. Co bude dál je na vás, zámek má několik sklepení a to je přeci váš živel. V originálním balení hry naleznete příručku k ovládání a instalování hry obsahující všechna kouzla, knížku s promyšleným dějem, historií Britanniky a obsáhlým bestiářem, ve kterém jsou načrtnuty nejběžnější potvory a způsob jejich likvidace. Dočtete se také o osudech přátel, kteří jsou s vámi chyceni v hradu a budou vašimi pomocníky v průběhu celé hry. Dále balení obsahuje velkou mapu zámku s popisky hlavních místností, pro rychlou orientaci na začátku hry.

Od ULTIMY I, na kterou jsme recenzi vůbec nenapsali a stydíme se za to, se druhý díl liší svojí detailností, lepším zpracováním postav a bestií a hlavně svou úžasnou rozlehlostí. Po několika dnech hraní totiž zjistíte, že z podzemí zámku se můžete teleportovat do zcela cizích zemí: do země věčného ledu, do skřetí věže, do cizích zámků, atd. Je to až neuvěřitelné, kolik toho programátoři této hry dostali na pouhých pět disket. Výčet překvapivých a dokonalých aspektů této adventury opravdu nemá smysl. Je škoda, že o tuto podívanou přicházejí amigáči, jelikož Amiga by na něco takového již nestačila (i když kdo ví, co přijde: viz LEGEND OF VALOUR). Za to, že jsme měli možnost vidět ULTIMU II tak brzy (15.02.93) vděčíme firmě **VISION**, která nám zapůjčila mnoho originálek, jejichž recenze jistě uvedeme. ULTIMU II si tedy můžete koupit hned teď, stačí jen zvednout telefon a zavolat firmě **VISION...**

ULTIMA II je zatím ten nejlepší dungeon, jaký měla naše redakce tu čest vidět a ohodnotit, proto tedy dostává vysoké ocenění (fanfáry). **ANDREW**

Hru k otestování poskytla firma VISION

Daughter of the Serpents

V polovině třicátých let dvacátého století došlo v Alexandrii v Egyptě k podivnému incidentu. Známý egyptolog byl brutálně zavražděn, když sestupoval z paluby lodi na pevninu. Útočníkovi se naštěstí nepodařilo uniknout. Byl zastřelen policistou konajícím v přístavu službu. Na celé záležitosti byla podivná jedna maličkost; jakmile byl vrah zasažen střelami ze služební pistole, jeho tělo se pokrylo šupinami a změnilo se v podivnou hadí obludu.

Když se tento příběh odehrál pouze ve fantazii tvůrců hry DAUGHTER OF THE SERPENTS, můžeme se i my vydat po stopách podivné události v přístavu. Jestliže se rozhodneme pustit se do vyšetřování, čeká nás cestování po Alexandrii, čtení starých svitků, rozhovory se zkušenými archeology, spolupráce s policií i pátrání na vlastní pěst. Vrah v přístavu byl totiž členem tajemného a starobylého národa, který přežil z hlubin dávnověku až do současnosti. Národa žijícího ve Ztraceném městě, které je bezpečně skryto zrakům každého smrtelníka. Mutantního národa pololidí-polohadů. Nalezení tohoto Ztraceného města je také klíčem k vyřešení celé záhady.

Na počátku máme možnost zvolit si podobu svého hrdiny. Můžeme se narodit jako muž či žena, zvolit věk i akademické tituly. Nejdůležitější je ale volba povolání. Můžeme se tak stát egyptologem, cestovatelem, špiónem, okultistou atd. Každá profese má také svoje specifické dovednosti, na jejichž rozložení nesmírně záleží. Cestovatel by se měl dobře domluvit, špión si musí všimnout všeho, co se šustne na ulici a detektiv musí zvládat umění dedukce. Podstatné je však to, že vlastnosti zvolené postavy zcela rozhodují o podobě a průběhu celé hry. Stačí rozložit vlastnosti

a dovednosti trochu odlišně a dějová linie se rozvíjí zcela jinak. Jednu hru si tak můžeme zahrát několikrát „dokola" a pokaždé budeme stavěni před jiné problémy, budeme se setkávat s jinými postavami a chodit jinými cestami. Tento nápad je zcela originální a činí hru zajímavou a přitažlivou. (V redakci si jen můžeme posteskknout nad tím, že nemůžeme vydat kompletní návod - museli bychom popsat hromady papíru, abychom postihli všechna řešení. Tentokrát si budete muset poradit sami... - pozn. red.)

70 %

Millenium, 1992

grafika **2**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **2**

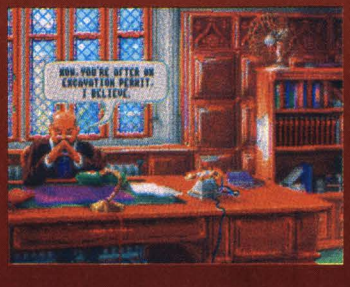
PC, A500, ST

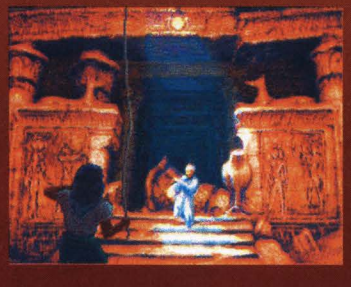
Začátek dobrodružství je ale pokaždé stejný; ve vstupní hale hotelu Savoy posedává pár hostů, švýcarské hodiny na stěně nejdou a recepční má pro nás důležitý dopis. Po přečtění dopisu začíná vyšetřování. Nejprve je třeba získat kontakt na organizaci, která se zabývá prodejem starožitností. Potom bude možná snadné získat informace o starobylých svitcích a dostat se na stopu tajemného hadího národa. Tady se cesty různých postav rozcházejí (záleží na schopnostech), a tak i my opustíme dějovou linii a budeme se věnovat hře samotné.

DAUGHTER OF THE SERPENTS je klasickou adventure firmy MILLENIUM. Celý děj sledujeme z vlastního pohledu. Můžeme tak komunikovat s postavami, sbírat a pokládat předměty i chodit z místnosti do místnosti. Kdykoli je možné zalistovat v brožurce „Průvodce po Alexandrii" a dočíst se spoustu historických, faktických i místopisných údajů. K dispozici je i přehledná mapa města a poznámkový bloček, do kterého se automaticky zapisuje průběh hry ve formě deníku. Je tady rovněž poznamenáván čas důležitých schůzek a událostí. Máme zkrátka k dispozici vše, co je potřeba k životu pravého detektiva.

Grafika je celkem na slušné úrovni, i když bychom jistě ocenili o trochu více pohybu a animace. Orientální hudba je stylová a podbarvuje atmosféru Evropě vzdálených končin. Obtížností je DAUGHTER vhodná i pro začátečníky v oblasti adventure - díky snadnému ovládání a komunikaci s jinými osobami je hráč víceméně veden přes všechny nástrahy a úklady. A když vás hra přestane bavit, můžete si zahrát s jinou postavou. Zcela jistě se nudit nebudete! **ICE**

Hru k otestování poskytla firma VISION



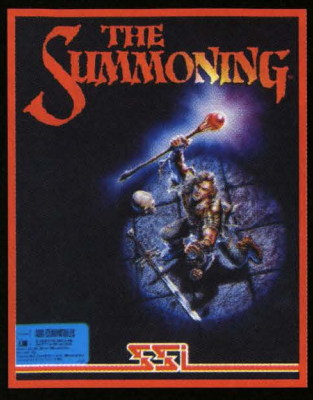


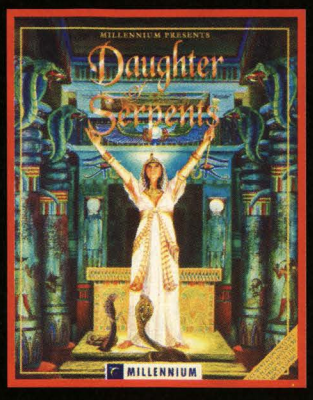
Největší český legální distributor strategických, válečných a akčních her, simulací a adventur.

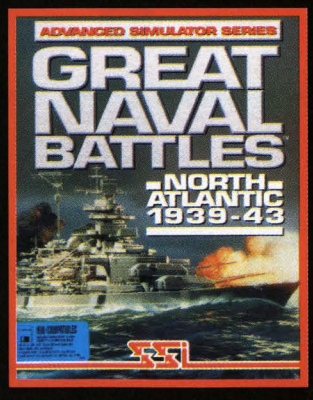
VISION

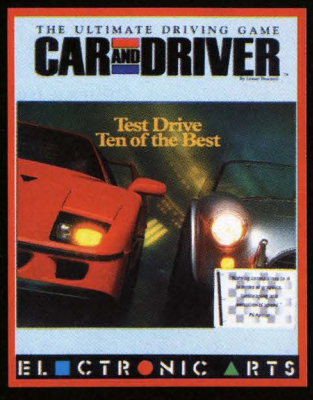
Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6
Tel. záznamník: 02/351158

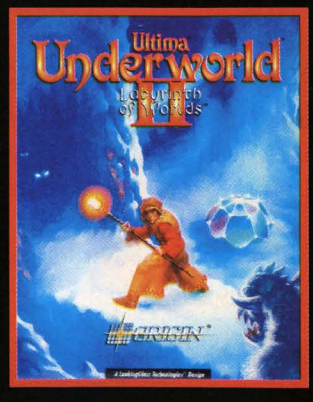
KDO TO MYSLÍ S HRANÍM VÁŽNĚ... MÁ ORIGINÁLY

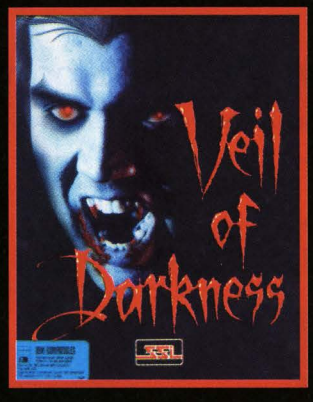












Novinky tohoto měsíce:	PC	AMIGA
ULTIMA UNDERWORLD II	1.290	
CAR AND DRIVER	1.290	
GREAT NAVAL BATTLES	1.590	
DAUGHTER OF SERPENTS	1.290	
POPULOUS II	1.290	
POPULOUS II PLUS		1.090
VEIL OF DARKNESS	1.390	
GARY GRIGSBY'S PACIFIC WAR	1.690	

Dále nabízíme:		
EYE OF THE BEHOLDER	590	590
EYE OF THE BEHOLDER II	1.390	1.390
PROPHECY OF THE SHADOW	1.390	
THE SUMMONING	1.390	
THE IMMORTAL	990	
RAMPART	990	
ROME	1.190	990
SIEGE	990	
ULTIMA VII	1.290	
ULTIMA UNDERWORLD	1.290	
WING COMMANDER II	1.290	
WC II SPECIAL OPERATIONS	690	
V FOR VICTORY	1.190	

Připravujeme:
STRIKE COMMANDER
MERCENARIES
DARK SUN
EYE OF THE BEHOLDER III
SPACE QUEST V
PRIVATEER
ULTRABOTS

Závazně **OBJEDNÁVÁM** na dobírku tyto tituly: Objednávku posílejte na adresu VISION, Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6.

počet	titul	PC/Amiga	cena

Poštovné: 1 program 40 Kč, 2-3 programy 70 Kč, 4 a více 100 Kč. Vaše objednávka bude vyřízena do 2-3 týdnů.

jméno		podpis		součet
adresa				poštovné
				CELKEM

STRON

100 %

Sledujte naši inzerci v příštím čísle

Pestrý svět her

najdete ve specializované počítačové prodejně

DIDAKTIK

ZX SPECTRUM

ATARI 800/130

COMMODORE C64

AMIGA

IBM PC

klub 602

Martinská 5, Praha 1

Pondělí: zavřeno

Úterý - Čtvrtek: 10⁰⁰-12⁰⁰, 14⁰⁰-17⁰⁰

Pátek: 10⁰⁰-12⁰⁰, 14⁰⁰-16⁰⁰

22 87 74 (je často obsazeno, musíte to zkoušet)

Na dobírku bohužel nezasíláme. Přijďte se na nás podívat!

computers ARXON

Slezská 98, 130 00 Praha 3

Tel: (02) 251474

Commodore 64 **3936,-**
MC 6510, RAM 64kB, BASIC v. 2.0

Commodore Amiga 500 **12915,-**
MC 68000, RAM 512kB, WorkBench 1.3, myš

Commodore Amiga 600 **13899,-**
MC 68000, RAM 1MB, WorkBench 2.0, TV modulator, myš

Commodore Amiga 600 HD20 **19900,-**
Amiga 600 s hard diskem 20MB

Commodore Amiga 1200 **20787,-**
MC 68020/14MHz, RAM 2MB, WorkBench 3.0, TV modulátor, 16 milionů barev, PCMCIA, kontroler pro interní HD, myš

SOUND MACHINE

Stereofonní zvuková karta do PC, Sound Blaster, AdLib kompatibilní, full duplex MIDI, 11 voice FM music. Obsahuje dva reproduktory, PC analogový joystick, hry **Word Rescue**, **Cosmo's**, **Cosmic Adventure**, **Commander Keen**, Juke box pro Windows.

4551,-

PC MiniSys 286-16V 16113,-
RAM 1MB, FDD 3,5", SVGA karta 256 kB, game port, TV modul, AT BUS, řadič pro HD, klávesnice CS.

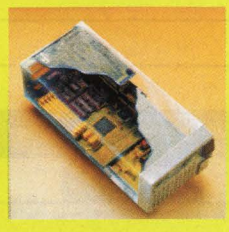
PC MiniSys 286-16H 17589,-
RAM 1MB, FDD 3,5", Hercules karta, game port, Hercules mono monitor, AT BUS řadič pro HD, klávesnice CS.

PC MiniSys 286-16V 22263,-
RAM 1MB, FDD 3,5", SVGA karta 256 kB, TV PAL modul, HD 40 MB, klávesnice CS.

PC MiniSys 286-16V 26199,-
RAM 1MB, FDD 3,5", SVGA karta 256 kB, game port, SVGA mono monitor, HD 40 MB, klávesnice CS.

MiniSys Počítač moderní modulové koncepce

Nejjednodušší provozuschopná sestava je MiniSys 286-16V, RAM 1 MB, bez harddisku, s modulem na TV. Tuto sestavu lze připojit na běžný TV přijímač pomocí videovstupu. Na této sestavě lze provozovat jednoduché programy a hry, které nevyžadují harddisk (T602 v. 1,5 a pod.). Tato sestava stojí **16113,-** Kč s DPH. Počítač můžete dále rozšiřovat přikoupením harddisku, černobílého nebo barevného monitoru, faxmodemového modulu, zvukové karty a pod.



Alone in the Dark

88%

Infogrames, 1992

grafika **1**, hudba **2**, nápad **2**, zábava **1**

PC

Chcete se ponořit do světa záhad, tajemství a hororu, do světa, kde vládne magie a síly satanovy, skutečně chcete ? Opravdu ??? Pak tedy rozsviťte kontrolky na svých počítačích a vžijte se do role člověka, který je ponechán sám v obřím domě, aby překonal všechny nástrahy dříve, nežli krajinu zahalí plášť nocí a v domě rozpoutají svůj tanec síly pekelné. Zdali se vám to podaří, záleží jen na vaší pohotovosti a schopnosti kombinace. Hra ALONE IN THE DARK totiž v sobě obsahuje prvky her arcade a role play adventure, což téměř vždy zaručuje kvalitní zábavu. A jestliže se jedná o produkt softwarové firmy INFOGRAMES, není téměř co dodat.

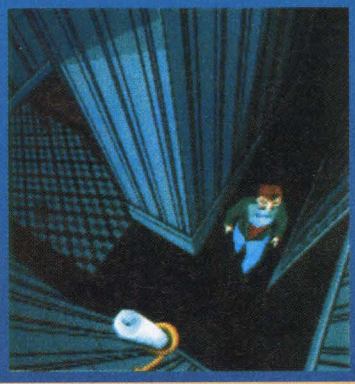
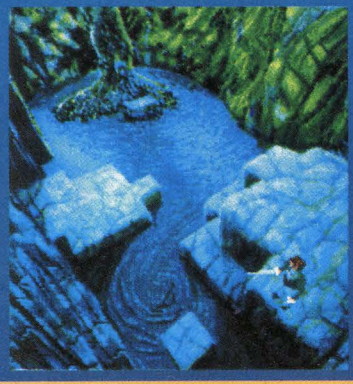
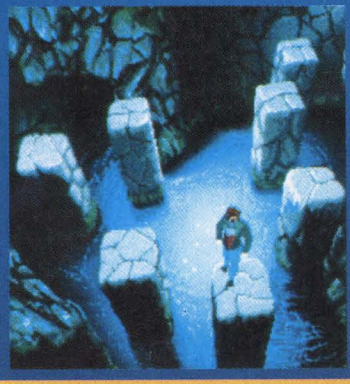
Ale nyní již k samotné hře. Po krátkém, ale v celku působivém intru, se ocitnete na půdě jakéhosi blíže neidentifikovatelného domu. Po prvních krocích vás jistě překvapí plná 3D animace všech postav a předmětů, které naleznete, což vám umožňuje prohlédnout a prozkoumat předměty ze všech stran. Například jsem tímto způsobem objevil klíč schovaný ve váze v jednom podkrovním pokojíku. Na hře se mi velice líbí to, že od začátku je vaše postavička v plné akci, dalo by se říct vytížena. Asi po třiceti sekundách po startu, na vás zaútočí jakási směs upíra a baziliška, který vletí do podkroví oknem. Náhodou je tady ale stará skříň, kterou můžete okno zablokovat. Ovšem po dalších dvaceti sekundách se pro změnu z podlahy vysouká zombie atd.

Velmi zvláštně jsou řešeny souboje. Pokud naleznete sečnou zbraň, vyzkoušejte si nejprve všechny možné seky a obranné pohyby, abyste se na boj dobře připravili. Až narazíte na nepřítele, dejte si velký pozor, protože většina z nich se blíží velmi pomalu, aby vzápětí prudkým pohybem zaútočila. Proto musíte vždy zaútočit jako první. Ostatně každá potvora vydrží maximálně tři, čtyři údery, takže s nimi nebudete mít moc práce.

Střelné zbraně doporučuji používat jen v krizových situacích. Nejen proto, že máte omezený počet střeliva, ale že jejich kvality oceníte zejména ve sklepeních, kde se bez nich neobejdete. Při soubojích je dobré hlavně to, že jsem si mohl vybrat nejméně ze dvou pohledů, z kterých budu souboj sledovat. V každém pokoji je totiž umístěno několik kamer, z kterých pozorujete pohyb vašeho hrdiny. To znamená, že v jednu chvíli sledujete postavičku shora, o kousek dál zezadu a o další kus třeba z boku. Toto zpracování je skutečně originální. Tímto způsobem se tedy budete pohybovat v prostorách domu. Postupně budete muset navštívit všechna místa od půdy až po sklep a rozhodně se nebudete nudit, obzvlášť když vás bude doprovázet ponurá hudba a výborně zpracované zvukové efekty, jako například nabíjení brokovnice. Mně osobně hra pohltila již od samého začátku, a to hlavně kvůli vynikající atmosféře, kterou podporuje nejen hudba, ale i grafika. Na hře je jasně vidět, že se její autoři nechali inspirovat horrorovými příběhy vynikajícího spisovatele H. P. Lowecrafta, ale i několika současných spisovatelů. Některé scény, jako by byly dokonce z knih vystřiženy. Celá hra se vlastně odvíjí jako jeden velký filmový THRILLER.

A nyní několik rad pro začínající Alondárkaře. Ze začátku sbírejte všechny předměty které najdete, důkladně prohledejte každý pokoj, například stojí zato se občas podívat co je za obrazem. Pozici doporučuji ukládat vždy před každým a také po každém boji. Předměty, jako jsou desky a knihy doporučuji shromažďovat na jednom dostupném místě a vždy si vzít zrovna to co potřebujete. Ne všechny knihy jsou užitečné, například se vám může stát, že pomocí zařízkadla v knize vyvoláte duchy a to je potom konec. Pomocí jedné z desek zase můžete roztancovat zkamenělé taneční páry v hudebním salónku. A vůbec zde ještě narazíte na celou řadu zajímavých momentů. Až hru po několika probdělých nocích dohrajete, nebuďte zklamaní, protože firma INFOGRAMES pro nás připravuje další lahůdku v podobném stylu a tou je hra SHADOW OF THE COMET, neboli "Stín komety", na kterou se osobně velice těším.

A na závěr ještě jedna rada k nezaplacení. Dveře, kterými jste vstoupili do domu, a které zároveň vedou na svobodu, otevřete až v momentě, kdy si budete jisti, že už jste všechny úkoly splnili. Protože jak se říká, otevřít dveře je jedna věc, ale zavřít je za sebou... **Peter Lee**

Wizardry VII - The Crusaders of Dark Savant

Doufám, že se po této recenzi probudí pařané DUNGEONů a BLACK CRYPTů ležící již několik měsíců v limbu. Přišel čas vstát, sebrat party a vyrazit do boje. Kromě BEHOLDERA III, o kterém se zmíníme také, se na světě objevila nová hra v hlavní roli, s naprosto originálním zpracováním. DARK SAVANT je pokračování WIZARDRY VI - BANE OF THE COSMIC FORGE, kterýžto DUNGEON se spoustě lidí líbil a byl všeobecně uznáván. Dejme tomu, že jste předchozí díly nikdy neviděli a já vám teď popíšu, jak takovýhle jiný druh adventury vypadá.

Nejvýraznější změna vás napadne ihned. Na začátku hry se totiž neobjevíte v podzemní kobce, ale na zeleném palouku v hlubokém lese. Nebojte se, že přijdete o navyklou zatuchlinu podzemních prostor. Časem navštívíte nejen obrovské podzemní prostory, ale i města a pláně, poplujete po moři a po podzemních řekách a budete odhalovat tajemství opuštěných chrámů. Oblasti, které budete muset projít a prozkoumat, jsou tak obrovské, že budete ohromeni, jak rozlehlý může DUNGEON být. Pro účely mapování si rovnou připravte několik stránek A4 a slepte je dohromady.

Podstatnou změnou je způsob boje. Stane-li před vámi nepřítel, objeví se extra menu, pomocí kterého si své vojáky a kouzelníky musíte předem naprogramovat. Bojovníci mohou útočit, odrážet nebo vykrývat, mágové mohou zranit nebo uspat, zloději hází dýky, střílejí šípy a kradou, atd. Na zvolení způsobu boje záleží vaše přežití a toto programování členů party je o mnoho zajímavější než pouhé klikání na ikony mečů. Boje s nepřáteli jsou neustále velice obtížné a plné nečekaných zvratů. Jakmile vaši lidé dosáhnou nových úrovní a zkušeností, ztvrdnou i vaši nepřátelé a každý souboj bude opět hrou o život. Vědomé vedení party při boji jistě připadne povědomé hráčům složitějších dračích doupat. Ano, tato hra je jakési počítačové dračí doupě. Kromě způsobu boje jsou zde ještě jiné věci podobné DUNGEONS & DRAGONS, jako jsou např. popisy místností. Namísto pouhé grafiky vám WIZARDRY VII popisuje důležité lokace, krajiny a zvláštnosti slovně a tím vás spolu s pěknou grafikou přesně uvádí do děje hry.

Další novinkou je složité jednání s ostatními postavami. Mnoho cizích obchodníků, bojovníků a lupičů s vámi navazuje kontakty a dohody. S některými si navzájem pomůžete, některé oloupíte a jiné podvedete. Vaši lidé mají různé schopnosti jednat, takže může vzniknout situace, kdy jedna z vašich žen okouzlí strážce vězení a váš zloděj mu lehce ukradne klíče. Někteří lidé vás pověří posláním jako donést dopis králi Severní země nebo najít podzemní prameny Svaté řeky a očistit je od zla. Každého kolemjdoucího se můžete zeptat na místní drby a často vám tyto informace velmi pomohou. Vaši výzbroj si můžete doplňovat nákupem štítů, brnění a zbraní za peníze vydělané při potyčkách s lesními mnichy.

Dobrým nápadem je způsob otevírání truhel a dveří. Dveře můžete otevřít **A)** vhodným klíčem, **B)** vypáčením zámku, **C)** vyražením nebo **D)** odkouzlením. Mnoho dveří a budov je hlídáno rébusy, hádankami a kódy, nic není zadarmo, přehození páčky na zdi vaše problémy nevyřeší. Na rozdíl od únavně složitých adventur, jako je například FATE-GATES OF DAWN, je tato hra příjemnější na ovládání, neběží vám žádný čas a peníze nejsou výslovně nutné, pokud výzbroj najdete v kobkách, nemusíte si ji kupovat.

Abych nepřesladil, má SAVANT i některé neduhy. Pokud si v setupu hry nenavolíte jednoduchou level, je hra složitá k uzoufání. Dále nechápu, proč při hře nemohu nahrávat pozice a musím se za tímto účelem vracet až do hlavního menu. Občas nechápu, ocitám-li se ve hře sci-fi, narážím-li na elektronické zámky, obrněná vznášedla, apod. Autoři zde zvláštně smíchali romantické mystično s fantastickými prvky.

Co dodat? Máte-li rádi dungeony, jistě si tuto hru zahrajte. Zpočáku vás možná neuchvátí, možná se vám bude zdát trochu mimo, ale zkuste se do ní ponořit a pak si to povíme (v dopisech). Bůh s vámi. **ANDREW**

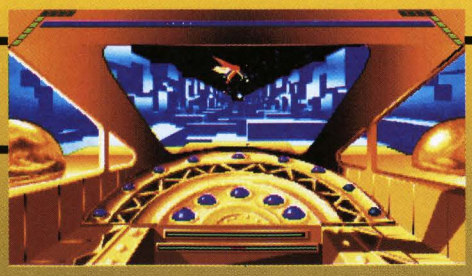
80%

Sir - Tech, 1993

grafika **2**, hudba **3**, nápad **1**, zábava **1**

PC, ST

Inca



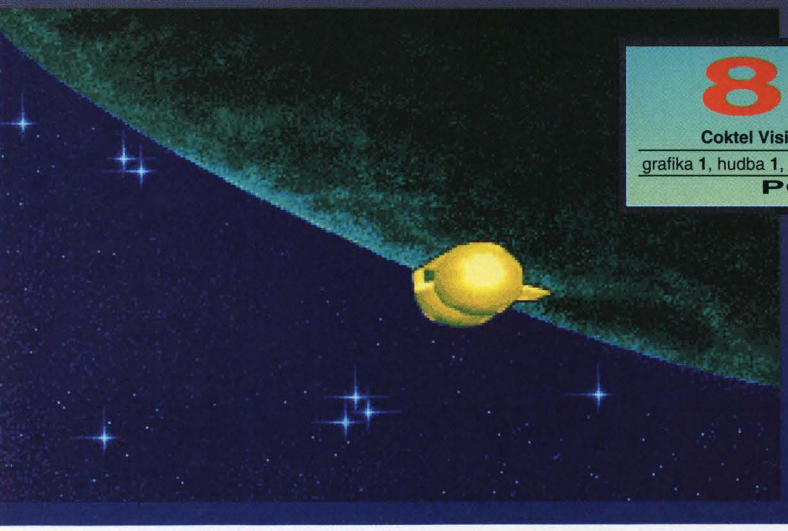
Je to už dávno, kdy národ Mayů žil v klidu a míru po tisíce let ve své zemi, která neoplývala mlékem a strdím jako ta naše, ale zlatem. Avšak ani tomuto mírumilovnému národu nebylo souzeno žít navěky (což ostatně není souzeno ani nám ... - pozn. red.). Jednoho krásného dne, sem ruka osudu dovedla španělské dobyvatele, kteří oblečeni v těžkou zbroj a vyzbrojeni mušketami, se jali vypalovat vesnice, zabíjet muže, znásilňovat ženy, a odcizovat děti. Během několika měsíců zcela vyplenili a zpustošili tuto krásnou a vzkvétající zemi, ale bájný zlatý poklad nikdy nenašli. Zbytky národa byly vyhnány za hranice, aby se už nikdy nevrátily. Nenávist v jejich srdcích ale přetrvala staletí.

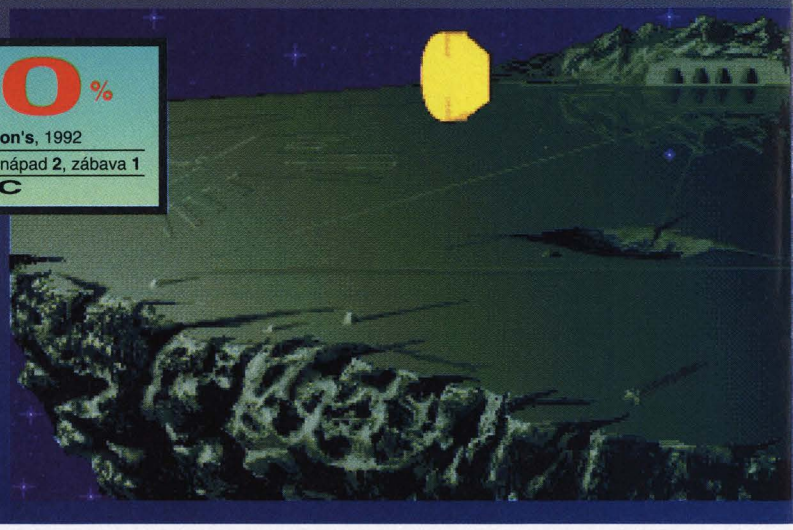
A právě v tuto dobu nadešel čas odplaty. Byl jsi vybrán právě ty, abys v roli posledního Inky pomstil svou legendy opředenou zemi. Tuto možnost vám poskytuje firma COKTEL VISION'S a její superhra INCA. Celé dobrodružství startuje velkolepým intrem, které tvoří několik digitalizovaných obrázků a je podmalováno stylovou hudbou.

Mimochodem, hudba tvoří v této hře kapitolu samu pro sebe a vy z vás, kteří nemáte Soundblaster si ho co nejrychleji pořiďte. Jistě zjistíte, že to vůbec není zbytečná investice. Během intra se dozvíte něco z historie, ale i pár informací o vaší misi. Samotná hra pak začíná v jakési vesmírné kryptě, kde odpočívá pozlacený hrdina: EL-DORADO. Vaším úkolem je získat tři magické kameny, které byly kdysi dávno majetkem civilizace Inků. Je to **kámen času, kámen síly a kámen energie**. Ještě si vyberte tu správnou hudbu a již můžete nasednout do svého zlatého korábu a věnovat se vašemu prvnímu úkolu. Nejdříve se musíte prostřílet rojem meteoritů, abyste si uvolnili cestu k planetě, kde je ukryt první kámen. A nyní se dostávám k velké, ale naštěstí jediné slabině této hry. Než přistanete na planetě, musíte absolvovat vzdušnou 3D přestřelku, která vám určitě připomene slavný film STAR WARS. Letíte v naváděcím koridoru, kde vás pronásleduje letka několika letadel, v čele s mužem jménem Aguirre. Vaším úkolem je dostat se na planetu dříve než oni, anebo je během svého letu zničit. Problémy nastávají v situaci, kdy se nepřátelské lodě dostanou za vás. V tomto momentě nemáte žádnou možnost obrany. Svoji loď nemůžete vůbec ovládat. Můžete pouze zpomalit nebo zrychlit. V této fázi hry se zkrátka hodí trochu štěstí. Situace se ve hře ještě jednou opakuje, ale v daleko náročnější podobě a když k tomu ještě připočteme naprosto nehratelné 3D souboje, které se odehrávají ve vesmíru, mohli byste si říct, že hra nestojí vůbec za nic. Ale to je velký omyl. Hlavní věc, kvůli které jsme hráli hru my, jsou naprosto originální logické hádanky doprovázené špičkovou grafikou, taktéž výbornou muzikou a dokonalou rychlostí 3D animace a scrollingu (PC nejméně 40 MHz). Jak jsem se již zmínil, skutečně nejlepší v této hře jsou logické problémy, které misi od mise gradují a nabývají větší a větší složitosti. Například při jedné z nich se bude muset Inka zřeknout své víry a přijmout křesťanství, dále je zde problém se skládáním grafického spektra a mnoho dalších. Po ukončení všech tří misí, se stanete majiteli všech magických kamenů. V tomto momentě však ještě hra nekončí. Musíte se ještě vydat na španělskou galeonu, kde se skrývá váš úhlavní nepřítel, který je původcem všeho zla, Huayna Capac. A až po jeho smrti snad naleznete ztracený poklad civilizace Inků. Upřímně řečeno téměř celá redakce propadla "hromadné parbě". Každou chvíli jsme se střídali u počítače a fanaticky sledovali děj hry. V některých momentech, kdy počítač zůstal na chvíli osamocen, se hry ujal dokonce sám velký šéf Martin Ludvík a potom nás k ní nechtěl pustit. Přes všechny tyto aspekty se nám však hru nepodařilo úspěšně dokončit. Prostě se nám nepovedlo zničit posledního nepřítele. Povedlo se to snad někomu z vás? Pište.

Peter Lee

Už jste si předplatili EXCALIBUR?





80%

Coktel Vision's, 1992

grafika **1**, hudba **1**, nápad **2**, zábava **1**

PC

Comanche - Maximum Overkill

COMANCHE-MAXIMUM OVERKILL (slovensky KOMANČ-MOR HO!) je zatím nejpropracovanější letecký simulátor na osobních počítačích, jaký jsem kdy viděl. Mistrně vykreslená krajina spolu se skvělými zvukovými efekty vytváří dokonalou iluzi letu ve vrtulníku. Za takovýto zážitek však musí hráč zaplatit krutou daň v podobě nepříliš lacinému hardwaru. Kde jsou ty časy kdy se mi jedna hra vešla na jednu disketu a přitom jsem ji spustil na všech videoadaptérech od Herkula až po VGA kartu. Dnes už se stále častěji objevuje na obalech her nálepka „ONLY FOR VGA" a harddisk se přitom stal samozřejmostí. Avšak COMANCHE mi svými nároky na hardware vyrazil dech. Na druhou stranu je třeba brát hru COMANCHE-MAXIMUM OVERKILL jako pokus firmy NOVALOGIC o co nejvyšší využití dostupného hardwaru. Toto dílo je totiž skutečně programátorská perla. Je to jedna z mála her, která využívá instrukčního souboru „třistaosmdesátšestky" nebo vyššího procesoru a snad jediná hra podporující koprocessor. Je celkem zbytečné podotýkat, že čím více rozšířené paměti (extended memory), tím lépe. Mimo to je u této hry použita pro simulátory zcela neobvyklá programovací technika. Na místo vektorové grafiky, jsou použity bitové mapy, takže co do detailů, ať již krajiny, nepřátel nebo oblohy je tato hra nepřekonatelná. Celý let je podbarven tichou hudbou. Ostatní zvuky jsou srovnatelné s jakýmkoliv jiným leteckým simulátorem.

Co je vlastně COMANCHE zač? Jedná se o simulátor vrtulníku Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche (jeho stručné technické parametry jsou uvedeny ve hře samotné). Na výběr jsou dvě desítky vojenských akcí, z toho deset tréninkových a deset operací maximálního vyhlazení. Na začátku se zapíšete do seznamu pilotů a okamžitě se můžete pustit do plnění některé z misí. Tyto jdou za sebou podle náročnosti, a proto je vhodné létat je po řadě. Mimo to vám z méně náročných bojů zůstává některá nepoužitá munice do dalšího kola. Před každým letem dostanete instrukce, které se týkají nejen samotných cílů akce, ale najdete v nich i několik dalších užitečných rad a informací. Po splnění úkolu se automaticky vrátíte na základnu a vaše skóre se zapíše na disk. Pokud vás čirou náhodou během letu sejme nějaký otrava, není třeba začínat znovu, jako tomu bylo například u F15 (nebo jiných simulátorů), ale můžete se pokoušet stále znovu o dokončení mise.

Akčoliv je COMANCHE jinak velmi dobře proveden, postrádá jakoukoliv ideu. Létáte sice nad perfektně provedenou, nicméně anonymní krajinou. Mezi lety neuvidíte žádnou mezihru (například posezení v oblíbené hospůdce) ani žádné intermezzo. Úplně zde chybí výběr vlastního arzenálu. Váš stroj, ve kterém létáte se během hry nijak nezmění a zůstává stále stejný jako na začátku. Chybí zde dokonce dnes už zcela obvyklý výhled do stran a zpětný pohled, o pohledu z venku ani nemluvě. Průběh letu není nijak zaznamenáván, takže přicházíte o možnost si jej zpětně prohlédnout. Celkově to jen potvrzuje má slova, že COMANCHE - MAXIMUM OVERKILL je jen pokus.

Přesto ale považuji tuto hru za něco úplně nového a myslím si, že se stane mezníkem v historii počítačových her. Takovým mezníkem jako byl například DUNGEON MASTER v oboru Dungeons & Dragons, ELITE, PRINCE OF PERSIA nebo KING'S QUEST I ve svých oborech. Možná, že se po stopách COMANCHE ještě dlouho nikdo nevydá, nikdy však nezůstane zapomenut a jednou se objeví hra s geniální myšlenkou a stejně skvělým zpracováním. To pak teprve bude bomba! Už teď se na ni těším, i když se trochu bojím jaké bude mít hardwarové požadavky. Kdo ví, snad abych začal šetřit na nový počítač.

NAPOLEON

84%

Novalogic Inc, 1992

grafika **1**, hudba **1**, nápad **3**, zábava **1**

min. PC 386SX, , 4 MB RAM, 8 MB HD, VGA, **dop.** PC 486 DX/50 MHz, 8 MB RAM, Sound Blaster, joystick

PC

ORIGINÁLNÍ HRY KONEČNĚ V ČECHÁCH!

Tak zase sedíš u počítače a hraješ. Tichoučké cvakání myši se prolíná s dlouhými okamžiky ticha, ve kterých čmáráš složité mapy podzemních prostor nové adventury. Přichází dlouho očekávaný okamžik: smrtihlavý klíč zapadá do kovaného zámku a dveře do nové úrovně se otvírají, chvíle nahrávání, chvíle napjatého ticha a najednou .... Software error, check our services on phone number 09 42.. ble ble ble. Co to má znamenat, jaký error, jaké služby mám zkontaktovat? Bohužel nemůžeš zkontaktovat nikoho, protože jsi hrál pirátskou verzi, celé tvoje úsilí s mapováním vychází nazmar. Běžíš za svým dodavatelem pirátského softu a co to? Poví ti, že funkční verzi této hry bohužel nedostal, že je hra pravděpodobně špatně nabouraná piráty a že máš smůlu. Co naplat, můžeš se jít vyzuřit mezi své kamarády. Samozřejmě vědí, o co jde, každému se již něco podobného stalo - hry nefungují, požadují kódy z manuálu a odmítají se s vámi bavit.

Nezbývá si jen povzdechnout, jak se západáci mají. Můžou si skočit za roh koupit třeba BEHOLDERA III nebo SILLY PUTTY nebo CHAOS ENGINE. Smůla.

Na vědomost všem se dává, že tak už to však není, neboť tímto přichází na svět první česká firma, která se odvažuje na nejistou půdu prodeje originálních her českým pařanům. Již nyní si pouhým vyplněním kupónu, který se nachází v tomto **EXCALIBURU**, můžete objednat vaše první **NEkradené** hry. Vaše objednávka bude doručena firmě **VISION**, která ji bleskově zpracuje a doručí vám originálky až domů. V objemných baleních najdete nejen úhledně nadepsané diskety, ale i rozsáhlé barevné manuály s detailním popisem ovládání. U her od PSYGNOSIS bývá občas nacpané i tričko s nápisem typu „Jsem BEAST III“, atd. Zásilková služba je k dispozici po celých Čechách, na Moravě i na Slovensku. Ceny se pohybují od 690 do 1690 Kčs. Možná se vám zdají drahé, ale zdání klame, jelikož v západních zemích by vás tyto programy stály mnohem víc plus benzín. Redakce **EXCALIBURU** se rozhodla, že půjde všem příkladem a domluvila s firmou **VISION** stálý odběr nových titulů. Budeme psát české recenze na hry dodané českou distribuční firmou, to je přece super, na tenhle okamžik se čekalo několik let!

K dostání budou výtvory hned několika hlavních softwarových firem, jsou to (zatím) firmy: ELECTRONIC ARTS, SSI, MICROPROSE, SIERRA ON-LINE, VIRGIN, MINDSCAPE, MINDCRAFT, RENEGADE a další. Firmě **Vision** se podařilo zkontaktovat tolik známých herních velikánů hlavně proto, že **Vision** je korporace Česko-Britská. Angličani jsou v oboru "pařby" velkými mistry a jejich pomoc je srdečně vítána. Recenze na hry dodané firmou **Vision** budou označeny speciálním znakem, aby bylo jasné, že si je můžete ihned objednat. K dostání budou i knížky s návody (tzv. Hintbooky), přehledy přicházejícího software a jiná pařanská literatura. Všechny tyto tiskoviny i hry budou v jazyce anglickém (případně českém), takže již nebudeme zoufalí z obrovské záplavy programů německých či francouzských. I když je **Vision** prozatím firmou zásilkovou, plánuje se otevření specializovaného obchodu. Nakonec uvedu několik konkrétních titulů, které si můžete již teď objednat: EYE OF THE BEHOLDER I,II,III, ULTIMA UNDERWORLD I,II, SPACE QUEST 5, KGB, ROME AD 92, GREAT NAVAL BATTLES, LEGACY, DUNE II, CAR AND DRIVER, ULTIMA 7, RAMPARTS, SUMMONING, VEIL OF DARKNESS, HARRIER JUMP JET, WING COMMANDER, SIEGE, LEGEND OF KYRANDIA, PRIVATEER, DOG FIGHT a mnoho dalších. Objednávky posílejte na adresu: **Ve Střešovičkách 1, Praha 6, 169 00.** Telefonicky se s firmou **VISION** můžete spojit na tel. čísle **35 11 58**. **THE PLAYERS.**

Jak si dát řádkový inzerát do Excaliburu?

Inzeráty budou uveřejněny v nejbližším čísle.

1. Pečlivě si promyslete text inzerátu a rozhodněte se, zda nevynikne lépe ve zvýrazněném textovém formátu. Obyčejná řádková inzerce je v ceně **20 Kč**/řádek. Řádková zvýrazněná inzerce stojí **50 Kč**/řádek.

2. Pak čitelně vyplňte předkreslený obrazec o šířce **32 čtverečků** na čtverečkovaném papíře.

3. Vezměte **složenku typu C**, vyplňte částku v Kč, adresáta (PCP - EXCALIBUR, Postbox 414, 111 21, Praha 1), odesílatele (to jste Vy nebo Vaše firma) a nezapomeňte na zadní stranu složenky do sloupku **"Zpráva pro příjemce"** napsat **"Inzerce EXCALIBUR"**.

4. Složenku zaplaťte na poště a nechte si tam hned okopírovat ústřižek.

5. Kopii ústřižku složenky dejte společně s napsaným inzerátem do obálky a nejlépe doporučeně na poště odešlete na adresu **PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.**

Prosíme Vás o uhrazení inzerátu složenkou typu C na adresu: PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

	Inzerát:
Obyč.inz.napiš na čtverečk.papír.	1ř.=20 Kč
1řádek=max.32 znaků.Počet řádek	2ř.=40 Kč
neomezen.Pak sečti počet řádek,	3ř.=60 Kč
vynásob částkou 20Kč=cena inz.	4ř.=80 Kč
Zvýraz.inz.dtto,ale počet řádek	1ř.=50 Kč
násob částkou 50Kč.Výsledek je	2ř.=100 Kč
cena inzerátu, tu napiš na slo-	3ř.=150 Kč
ženku a pošli na adresu PCP-EXC.	4ř.=200 Kč

Např.: Obyčejný řádkový inzerát: celkem 4 řádky x 20 Kč = 80 Kč - cena inzerátu (jen horní část)

Např.: Zvýrazněný řádkový inzerát: celkem 4 řádky x 50 Kč = 200 Kč - cena inzerátu (dolní část)

POZOR! Mezery a interpunkční znaménka se počítají jako znak!

Inzerát a podací lístek složenky typu C (kopii) zašlete na adresu: PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

COMMODORE 64, ATARI 800, PC

- Jazykový komplet Landi na výuku jazyků A-N-Š-F-I. Program zkouší, hodnotí, překládá, včetně návodu a kaz/d. za 169,- (PC 198,-) Kč.
- Kazeta her ATARI 800/C64 výběr cca 40 her 150,-Kč.
- COMMODORE 64 pro začátečníky (brožurka, kazeta/disk) 95,-Kč
- GRAFIKA NA COMMODORE 64 - (brožurka, kazeta/disk) 115,-Kč
- TURBO 250 C64 zásuvný modul (10x rychl. práce s mgf.) 420,- Kč

M.K.C.S., p.r. Jindřišská 14, Praha 1, 110 00, 02/2679127, 8554544

Osobní počítač KOMPAKT

- ideální pro studenty a žáky základních a středních škol
- zabudovaná disketová jednotka 3,5" 720 kB
- kompatibilní se ZX Spectrem (Didaktikem Gama, M)
- existuje velké množství programů (několik tisíc her)
- cena 7. 500,- Kč (zasíláme i na dobírku), v ceně je i 1 pro gram

Další příslušenství:

- hry, užitkové programy, literatura, joysticky, tiskárny včetně připojovacích kabelů, osobní počítač Didaktik M (viz Kompakt, bez disk. jednotky, za 3. 500,- Kč), podrobnosti najdete v našem nabídkovém listu.

PROXIMA, box 24, 400 21 Ústí nad Labem

PC XT/AT

Uživatelia IBM PC POZOR! SUPERPONUKA! Program, ktorý 2-násobne zvýši Kapacitu Vášho Hard Disku !!! Napr. z 100 na 200 MB si môžete objednať iba za 990 Kčs. Platba vopred: č.ú. 813144-212/0200 VÚB LEOPOLDOV alebo poukážkou typu "C" na adresu ACOMP, P.O. BOX 23, 92041 LEOPOLDOV.

AMIGA

A 501 - rozšíření 512 KB RAM + hodiny pro AMIGU 500 za pouhých 1.500,- Kč. Tel.: 02/791 57 22.

Prodám audiodigitizer pro Amigu 500 jen za 1.290,- Kč. Tel.: 80 32 47

ATARI ST/TT

Nabízím Atari 1040 ST/FM plus 100 značkových disket s nejnovějším software z let 1991-92, myš Schneider i s podložkou, dva joysticky, box na diskety a literatura. Cena dohodou. Tel.: 02/ 683 70 74 večer

Prodám ATARI 1040STFM + monitor SM144 + externí drive + 50 disků velmi levně - vše nové. Petr Vacek, Na valech 469/10, Rumpurk.

ATARI XL/XE

Prodám manuály her na Atari XL/XE formou dat (254 A4), 2xC90, nebo 5xDS medium. Cena 200 Kč + dobírka. Ing. Letocha, Lašťany 362, 783 15

C64/128

Ty nejlepší hry z let 1989-93 jako Last Ninja II, III, Spherical, Turrican, Guts a další pro C64 na kazetách. Seriozní jednání. Tel.: 02/791 34 19. Jirka

OSTATNÍ

UPOZORŇUJI VŠECHNY, kdož hodlají ráčiti inzerovati, že pořizují a prodávají kopie programů jiným lidským jedincům, anižto k tomuto mají svolení od autora nebo od autorem pověřeného zástupce, je činnost podlá a nečestná a osoba takto si počínající může býti zavržena a do žaláře též uvržena.
MR. EXCALIBUR

ODBORNÁ LITERATURA

GRADA

ŽÁDEJTE ZDARMA KATALOG

více než 160 titulů !

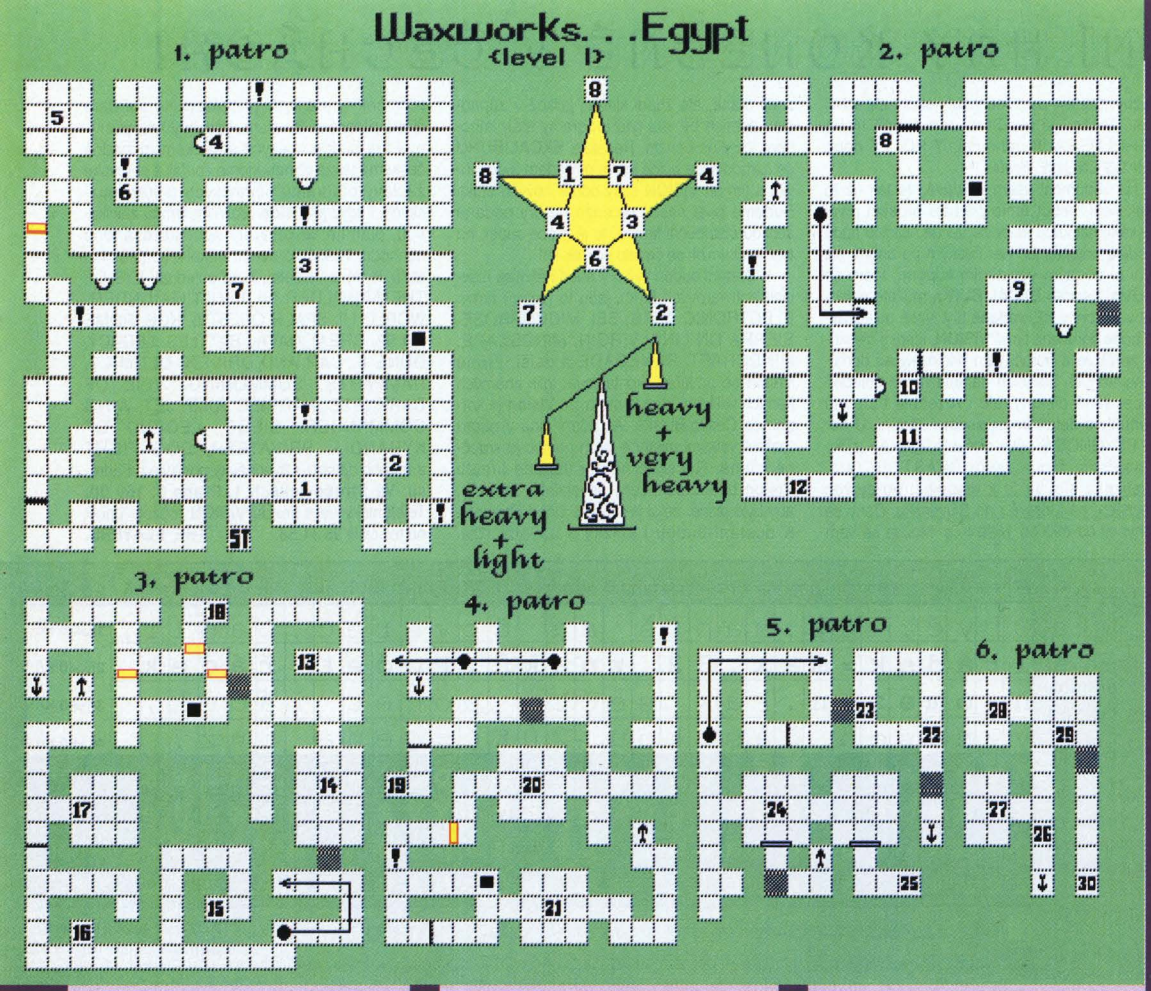
NOVINKY GRADA

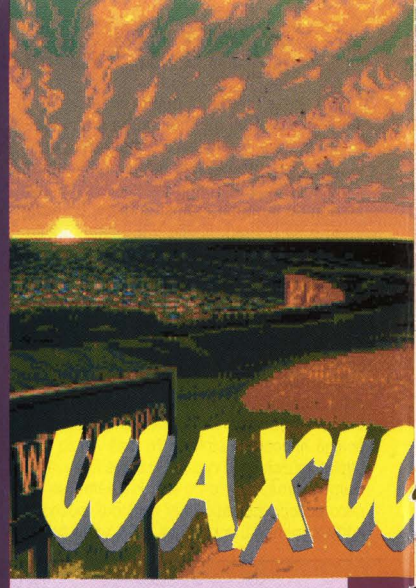
Za tajemstvím počítačových her **98,-**
Jedinečná kniha přináší souhrn u nás rozšířených počítačových her na počítačích IBM PC XT/AT!

COMMODORE 64 **190,-**
Nepostradatelný a užitečný pomocník pro každého, kdo chce využít klady populárního počítače!

Grada a.s., Dlouhá 39, 110 00 Praha 1, tel: 02/ 231 57 77, 231 00 51, fax: 02/ 231 43 87

Grada





Posláním této hry je projít čtyři poměrně rozsáhlé úrovně a vypořádat se se čtyřmi hlavními zloduchy - čtyřmi dvojčaty na straně zla. Na konci hry čeká setkání se strůjcem všeho zla - nechutnou čarodějnicí. K poražení čarodějnice a osvobození bratra jsou potřeba čtyři předměty, které jsou schovány ve „výstavních plochách". Je celkem lhostejné, se kterou úrovní začnete, protože po ukončení se dovednosti a zkušenosti vrátí zpět na nulu. Držte se podle map a návodu a vítězství vás nemine!

Úroveň 1 - EGYPT

Tato úroveň je první a úvodem třeba říci, že je to rovněž úroveň nejrozsáhlejší a velice obtížná. Dost ale řečí a přejděme k věci. V obrovské pyramidě plné pastí a nepřátel musíme najít nejvyššího kněze jménem Anubis a z jeho spárů osvobodit nebohou princeznu, která má být pohřbena zaživa.

1. Patro.

V první místnosti **(1)** si prohlédni idylické zátiší s architektem. Najdeš tady rovněž nůž (shodou okolností v zádech architekta - pozn. red.), papíry, ze kterých si nech vykouzlit uzdravovací svitky, spoustu hrnců - všechny se budou hodit, svitek obsahující symboly smrti a závaží (tak na tohle závaží jsme při prvním zahrání zapomněli; nedovedete si představit to peklo vracet se z vrcholku pyramidy zpět! - pozn. red.). Opusť tuto místnost a pokračuj v cestě. Nepřátele vražd nalezeným nožem a po zabití prvního si vezmi jeho meč. Cestou nalezneš dvě hromádky písku **(2)** a **(3)**, vidlici na rozbíjení skla **(4)** (?!), dlažku **(5)** a od zabitého nepřítele „dostaneš" kopí **(6)**. Sklo na cestě rozbiješ pomocí vidlice (rezonance - aha! - pozn. red.) a špatně viditelné dráty přes cestu překonej pomocí funkce AVOID. Nezkoušej je přestřihnout. Vzhůru do druhého patra!

2. Patro.

Jedno z možných řešení skládanky na začátku patra předkládáme, takže svoje závity příliš nenamáhej. Pozor na valící se kamennou kouli! Najdi kladivo a závaží **(8)** a vrať se do prvního patra podrazit dřevěnou podpěru stropu (PIT PROP). Znovu do 2. patra, ale tentokrát seber ještě druhou vidlici **(9)**, vnitřnosti **(10)** a dlažku **(11)**. Znovu se vrať do 1.patra, použij vnitřnosti na okraj bazénku **(7)** a až roztomilý aligátor vyleze na hostinu, zabij ho svým kopím! Naplň všechny nádoby vodou a vezmi si zpět svoje kopí. Znovu nahoru, podrazit další podpěru stropu. Uhas žhavé uhlíky **(12)** vodou z bazénku (doufám, že máš dostatek hrnců) hurá do třetího patra.

3. Patro.

Zapomeň na stejnojmený seriál (3. patro - aha - pozn. red.), rozbij sklo, které můžeš a až budeš za podpěrou stropu, podraž ji kladivem. Seber dlaždici **(13)** a v místnosti s vázou uprostřed **(14)** nasypej obě hromádky písku do vázy. Pozor na další dvě valící se koule! Najdi vidlici **(15)** a kámen **(16)**. Před vstupem do další místnosti hoď kamenem (jsi-li opravdu bez viny - pozn. red.), když past spustí vstup dovnitř, seber luk a šíp. Vzhůru do dalšího patra.

4. Patro.

Pozor na kamenné koule! Jestliže jsi podrazil podpěru v minulém podlaží, můžeš sebrat další vidlici **(19)**. V místě s propastí **(20)** střel šíp a objeví se most. Tudy ale cesta nevede. Vrať se zpět do třetího patra a nalezenou vidlicí rozbij skla. Najdeš pátou vidlici **(15)**, vrať se nahoru a rozbij sklo za propastí. V místnosti s dlažkami **(21)** se podívej dolů a nešlapej na symboly uvedené na svitku z místnosti **1**, patro **1**. Pokud přežiješ, další patro tě očekává.

5. Patro.

Ihned po vstupu do prvního sálu **(22)** začne unikat plyn! Ty ale na jedné ze stěn hbitě najdeš zrcadlo **(23)** a rozbiješ ho jednou z vidlic (my už opravdu nevíme kterou - sorry). V krásně dekorované místnosti **(24)** propíchni koberec a vezmi amulet. Dojdi k nebezpečným hadům **(25)**, vylij olej, který jsi cestou nalezl a zapal jej. Dostaneš poslední dlažku a můžeš se vydat do posledního patra.

6. Patro.

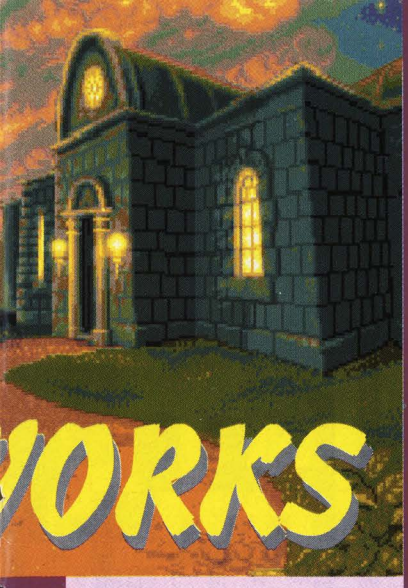
Do otvoru ve zdi polož čtyři dlažky. Nahoru hlavu a obdélníček, dolů potom oko a šneka. Posbírej závaží **(27)** a meč **(28)**. Do sarkofágu vlož symbol Skaraba a uvnitř najdi závaží. Závaží polož na váhy podle našeho nákresu a zabij Anubise. Vlož amulet do otvoru v soše a zatlač na sošku. Můžeš si gratulovat k ukončení první části.

Úroveň 2 - DOLY

Tahle úroveň nám dala docela zabrat. Drž se přesně podle našeho návodu a mapy, sebemenší nepřesnost tě může svést na scestí.

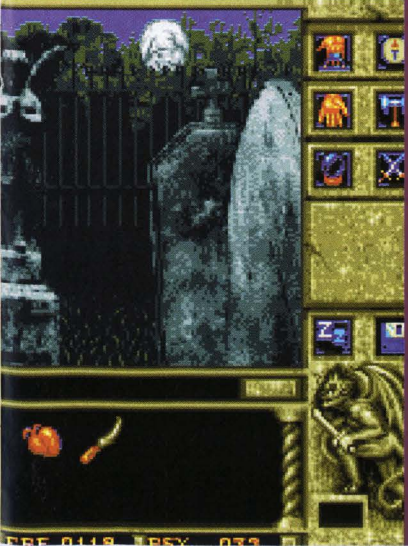
Po teleportu z muzea se ocitneš v poškozeném výtahu na dně hlubinného dolu. V dole nejsi sám, společnost ti dělá spousta chutných mutantů a celá škála smrtí číhajících na každém kroku. Otoč se a promluv si s raněným chlapíkem. Zjistíš, že úmyslně poškodil výtah, aby zabránil rozšíření nákazy. Vezmi si od něj chemický postřik, šroubovák a zapalovač. Pamatuj si, že budeš-li mazaný, můžeš tuto úroveň projít celou, aniž bys musel bojovat s jakýmkoli mutantem kromě hlavního netvora. Stačí jen stříkat hybridy postřikem tak, abys správně vystačil až do konce (tj. přesně podle tohoto návodu). Jdi na místo označené číslem **1** (dále jen **„jdi na 1"**) a nebezpečnou rostlinu na cestě zabij sprejem. Od této chvíle již zabíjej boule a chapadla na stěnách automaticky. Seber trám a vrať se do hlavní chodby na místo **2**. Zde trám polož. Na místě **3** leží krumpáč, ale nemusíš jej brát s sebou, jdi tedy rovnou na **4**, kde od svářeče dostaneš masku a bombu na sváření. Pokračuj do **5**, otoč se k severní stěně a seškrábej dva kusy uhlí se spáleného trámu (no řekni, napadlo by tě to?). Na místě **šestém** čeká lopata, ale nevím na koho, ty ji vůbec nepotřebuješ. Teď trochu opatrnosti: okolo vězení **(10)** projdi do hlavní chodby a přibliž se k vozíku. Schovej se do jižní chodby a otoč se, uvidíš, jak vozík profrčí okolo tebe. Vrať se na **2**, kde se vozík zastavil o položenou kládu a uvnitř něj seber železnou tyč. Brzy ti dojde sprej na mutanty, doplň si tedy zásoby v místnosti **15**: odšroubuj malý otvor v boku generátoru, naplň postřikovač benzínem a otvor rychle zavři.

Běž do **7**, seber hořák, běž do **8** a odřízni zámek. Seber dvě zápalné láhve, dva ochranné obleky a dvě plynové masky bez filtrů. Přesuň se do **9**, odřízni zámek



a z beden vyber všechny dynamity a rozbušku. Upal zámek od vězení **(10)** a důkladně si promluv se všemi vězni, je to důležité, medičku s sebou zatím neber. Jdi do **11** a z jižní stěny strhni uvolněné dráty. Opatrně do chodby končící číslem **12**, tmy se sice bát nemusíš, ale na severní stěně číhá smrt. Horník ve dvanáctce ti daruje vrtačku, do které ihned nalij benzín z jedné zápalné láhve (možno i z generátoru v **15**). Nyní však pozor, otoč se k jižní stěně a pořádně prosahej otvory ve zdi - najdeš vrták (a tohle by tě napadlo?). Od horníka v **13** si můžeš půjčit nářadí a kapesník, který již pravděpodobně nebude potřebovat. Do kapesníku zabal uhlí a tento výtvor vstrč do masky. Obleč si masku i ochranný oblek. Bez stříkání kytek na stěnách nyní jdi do **14** a přemluv medika, ať ti vydá lékárničku, klíč od výtahu a kapesník.

S jeho kapesníkem postupuj stejně, jako s kapesníkem předešlým a vytvoř tak druhou ochrannou masku. Jdi k vězňům a vojákovi daruj tyto věci: ochranný oblek, kyslíkovou masku, vrtačku naplněnou benzínem, vrták, osm trhavých nálož, rozbušku a drát stržený ze zdi. Spolu s vojákem se vydej k příšeře do **16**. Navol si železnou tyč z vozíku jako zbraň a vypíchej rostlině všechny oči. Bude-li souboj nudný. můžeš hodit zápalnou flašku. Po boji se otáčej ke všem osmi stěnám, voják umístí nálože. Zpět do vězení, daruj doktorce medikit a vezmi ji s sebou do výtahu (na start). Aby se mohla bránit, dej jí postřikovač s benzínem a jdi se na chvíli projít, asi za minutu



se vrať a promluv si s probuzeným chlapíkem. Zeptej se ho na sérum pro elektrikáře, který zůstal ve vězení. Sérum dej elektrikářovi a přiveď ho do výtahu. Dej mu nářadí a otoč se. Odemkni výtahové dveře (nahoře) klíčem od medika a zavři je. Otoč se, aktivuj rozbušku a přehoď páku ovládající výtah. Vzhůru k nebesům...

Úroveň 3 - JACK THE RIPPER

Úkolem této části je najít a zlikvidovat postrach Londýnských ulic, Jacka Rozparovače. Celá část je ve stylu adventure, boj přijde na řadu až na samém konci. Po cestě si dávej pozor pouze na policisty a rozvášněný dav, jiná nebezpečí nehrozí. V návodu jsou popsány pouze předměty nutné k dokončení.

Na začátku si prohlédni mrtvou dívku a seber tašku s penězi a deníkem **(1)**. Najdi čerstvá zvířecí střeva v sudu **(2)** a dojdi do přístavu **(3)** pro prkno. Vrať se do města a vylez na střechu domu **(4)**. Polož prkno mezi dva domy a přejdi na druhou stranu do okna. Seběhni dolů po schodech a v zámečnickém obchodu vezmi 2 klíče ze zdi. Na tomto místě rovněž seber pero se stolu a zviditelni stránku v deníku. Vrať se na ulici a na dvorku za lékárnou **(5)** odemkni dveře. V lékárně najdi uspávací prášky a použij je na střeva. Zpět na ulici. Vyšplhej na sud **(6)** a nakrm zuřivého psa speciálně upravenými vnitřnostmi. Odsuň západku a vstup do zastavárny. Dveře ze dvora jdou otevřít klíčem od zámečníka. V zastavárně nejprve odsuň šaty na věšáku, odemkni trezor malým klíčkem a vezmi zlaté hodinky. Přišel čas pro nebezpečnou výpravu. Polož všechny svoje věci do vázy na poličce a vydej se do přístavní krčmy **(7)**. Vstup dovnitř, můžeš dělat cokoli, ale když posléze vyrazíš zpět na ulici, budeš přepaden a oloupen (ještě že u sebe nic nemáš!). S potlučeným tělem a černým svědomím se vrať pro svoje věci do zástavárny **(6)**. Až budeš mít všechno pohromadě, seber z podstavce vycházkovou hůl, jistě se bude hodit. Na tomto místě je třeba se zmínit o tom, že tento způsob (položení všech věcí) zřejmě není stoprocentně správný, ale nicméně účinný. Je zřejmě možné nějakým způsobem použít na lupiče policejní píšťalku nebo pušku ze zastavárny, ale nepodařilo se nám zjistit jak... (lajdáci! - pozn. red.)

Z otevřeného sudu **(8)** vezmi provaz a znovu vylez na střechu **(4)**. Omotej provaz okolo komínu a sešplhej do domu místního právníka. V kanceláři najdeš malý klíček pod jedním z dopisů a mapu ve složce na spisy. V krejčovství v přízemí si vyber vhodné ošacení a oblékni se. Čas pro malé občerstvení. Dojdi do baru BLACK BULL **(9)**, vstup dovnitř a promluv s barmanem. Získáš pár zajímavých informací o místním osazenstvu. Dej se do řeči s lokálním zaměstnavatelem kněžek lásky (tzn. pasákem - pozn.red.) a dozvíš se o jeho knize adres dívek nejstaršího řemesla. U barového stolku sedí kapesní zloděj. Po chvilce přemlouvání a po daru zlatých hodinek se uvolí odcizit knihu i s klíčem od domu Molly Parkins. Dojdi k domu Molly **(10)**, odemkni dveře kradeným klíčem a vejdi. V celém domě je jediný předmět - krátký dopis od zavražděné dívky. Znovu do přístavní krčmy **(7)** zeptat se hostinského na Molly. Po chvilce přemlouvání ukaž hostinskému deník a dopis. Po dalším rozhovoru dostaneš páčidlo a úkol - získat krabičku čaje.

Prostřední skladiště odemkni klíčem od právníka a bednu otevři páčidlem. Najdeš čaj, který předáš hostinskému. Odměnou bude malý klíček od posledního skladiště. Odemkni tedy poslední zamčené dveře **(12)** a setkáš se s Molly. Prohoď s ní pár slov a připrav se na poslední souboj s Ripperem. Poslední bitva vzplane na molu nad řekou Temží za svitu luny. Tak hodně štěstí.

Úroveň 4 - HŘBITOV

Tentokrát je úkolem projít nástrahy hřbitova a v kostelíčku se utkat s nebezpečným

nepřítelem - Necromancerem. Při boji z oživlými mrtvolami používej srpu k „zkracování" jejich prohnilých končetin a hlav. Je to sice s podivem, ale i mrtvoly lze zabít dvakrát.

Na začátku najdi srp, který si někdo odložil do hrudníku muže u plotu **(1)**. Začni srp používat jako zbraň a likviduj Zombies. Cestou ke kostelu najdeš srdce mrtvé dívky **(2)**, kterým můžeš uzdravit svoje zranění a dřevěný kolík **(3)**. Kolík ihned zaostři srpem. Vstup do kostelíku a udělej krok vpřed. Objeví se sympatický muž, kterého pro jistotu ihned probodni ostrým kůlem. Zabíjení upírů je ostatně oblíbenou zábavou ve většině her. Se stolku seber obětní chléb a pootoč hlavou sochy. Ještě však nepřišel čas pro finální souboj. Vyraž znovu do hřbitovního chladu a probojuj se až k uvolněné části železného plotu **(4)**. Odlom železnou tyč a s její pomocí se vloupej do krypty **(5)**. Promluv s mrtvými v rakvích, ale nenahlížej do poslední napravo. Přivolej pomoc kouzelné koule a s pomocí chleba z kostela pomůžeš třem bratřím ke klidnému spánku v záhrobí. Vrať se do kostela a nyní již můžeš vystoupit po točitých schodech vzhůru. Poslední bitva je snadná, stačí se Necromancera ve věži pouze dotknout prstem.

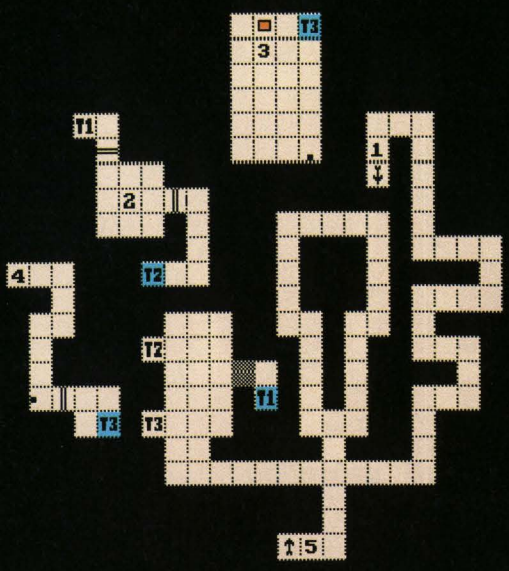
Úroveň 5 - OSUDOVÉ SETKÁNÍ

V této části se utkáš se strůjcem všeho zla, nechutnou, odpornou a zapáchající čarodějnicí. K tomuto účelu dostaneš čtyři magické předměty; Anubisův amulet, lahvičku s mentální tekutinou z dolů, Ripperův nůž a Necromancerův amulet. Před vstupem si nezapomeň obléknout ochranný amulet! Jakmile se přeneseš do této části, seber kuš a hoď lahvičku po čarodějnici. Kat jí usekne ruku a ty jí střelíš do oka šíp. Jakmile bude ležet na zemi, použij na ni nůž (tzn. bodni jí nůž hluboko do krku - pozn. red.). Od mrtvé čarodějnice se přeneseš rovnou k spícímu bratrovi, kterého uzdravíš prstenem.

I přes ty potoky krve a hromady usekaných rukou to přece jen stálo za to a my se těšíme na setkání zase u dalších her.

THE PLAYERS

Azure tower level 1



AZURE TOWER LEVEL 1

1 - schody ze zámku level 2, místnost 14

2 - **první medusin štít** POLISHED CHROME SHIELD +1. Těchto štítů budete potřebovat 6 ve čtvrté level této věže

3 - do této místnosti se padá z Azure t. level 2. Postavte se na plošinku, rychle vyběhněte a stiskněte tlačítko na jižní stěně, objeví se teleport T3

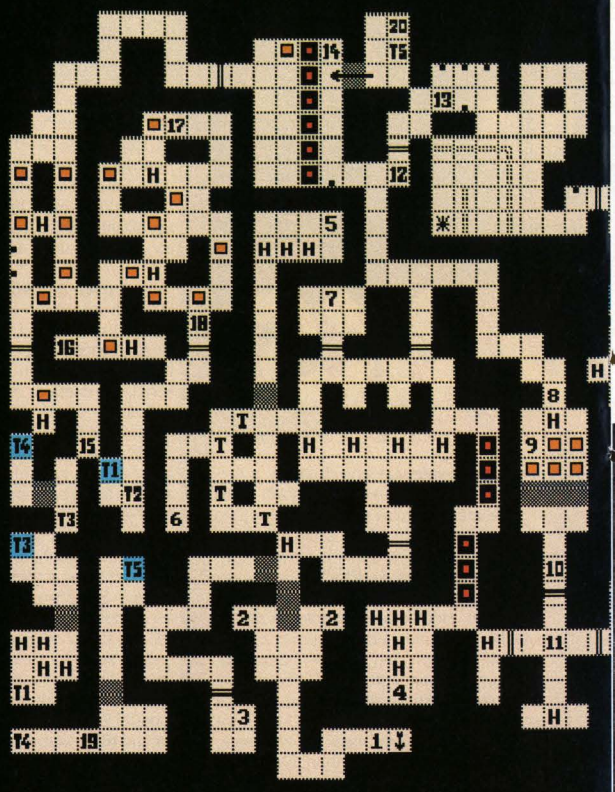
4 - do této chodby se také padá z level 2. Než stisknete tlačítko, vložte cokoliv do výklenku ve stěně

5 - schodiště do Azure tower level 2, místnost 1

LEGENDA

- DVEŘE
- POHYBLIVÁ STĚNA
- TLAČÍTKO
- NÁŠLAPNÁ PLOŠINKA
- NEVIDITELNÁ N. PL.
- TELEPORT (ODKUD)
- TELEPORT (KAM)
- OTOČKA 180°
- HLÍDAČ
- POKLAD
- SCHODIŠTĚ DOLŮ
- SCHODIŠTĚ NAHORU
- PROPADLIŠTĚ

Azure tower level 2



77 %

US Gold SSI, 1992

grafika **2**, hudba **3**, nápad **2**, zábava **1**

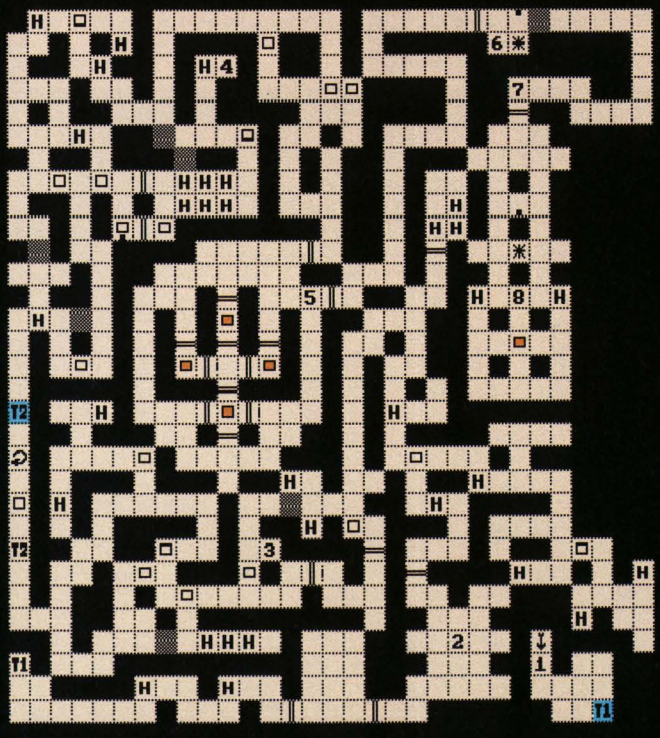
min. VGA, 10 MB HD, **dop.** 1 MB RAM, Sound Blaster, myš

PC, A500, ST

EYE OF THE BEHOLDER

POSLEDNÍ ČÁST - LEVELS 10-16

Azure tower level 4



AZURE TOWER LEVEL 4

1 - schody do Azure - level 3, místnost 17

2 - vložte všech šest medusiných štítů do otvorů a až se dveře otevřou, seberte je (budete je potřebovat)

3 - zde leží klíč TOOTH KEY

4 - mezi věcmi zde leží PORTAL KEY potřebný k aktivaci teleportu v zámku level 2, místnost 11

5 - dveře v této lokaci se otevřou, až budou čtyři medusy uvězněny na čtyřech plošinkách v levé hale. K jejich zadržení používejte kouzlo **Hold person**

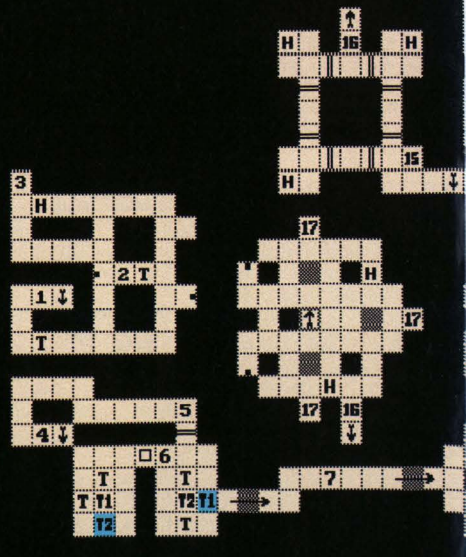
6 - mezi věcmi zde leží HILT OF TALON

7 - zamčeno na TOOTH KEY

8 - stisknete-li skryté tlačítko, objeví se kouzlo CONE OF COLD, stoupnete-li si na plošinku, propadnete do FROST GIANT PRISON místnost 1

Pozn. Teleport T1 teleportuje jen jednou

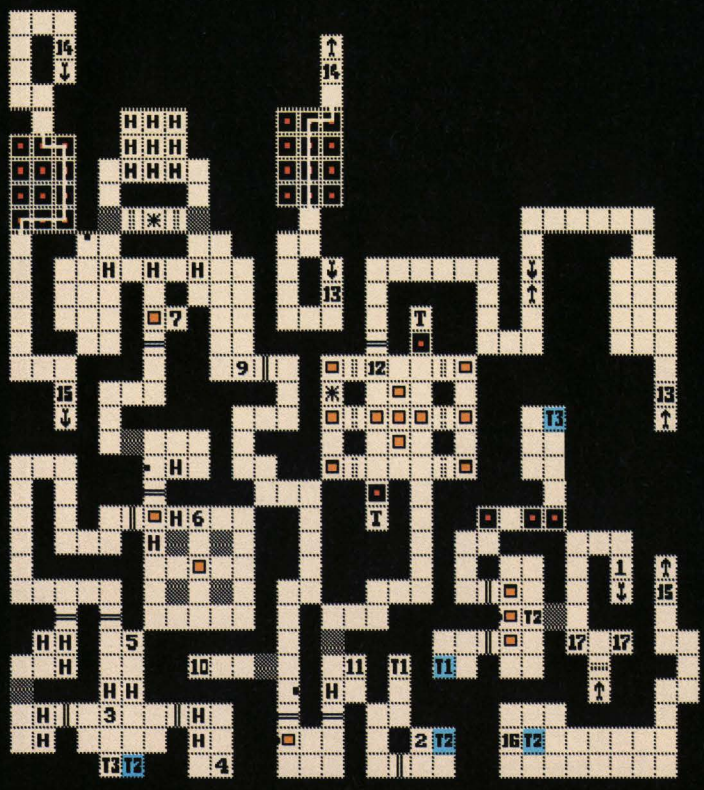
Crimson tower lev



AZURE TOWER LEVEL 2

1 - schody do Azure tower level 1, místnost 5
2 - 3x zakouzlete DISPEL MAGIC na kamenné hlavy
3 - kdo se dotkne Elfa, dostane spoustu EXPERIENCE POINTS
4 - DIAMANT SOUL GEM
5 - DIAMANT BODY GEM
6 - DIAMANT HEART GEM
7 - sem vložte tři předešlé diamanty, dveře vpravo se otevřou
8 - stráže mají klíč CRYSTAL KEY
9 - z tohoto místa hoďte dva předměty k východní stěně: cesta na jih volná
10 - do výklenku vložte a zase vyjměte EYE OF TALON z místnosti 19
11 - stoupnete-li sem, otevřou se dveře a zaútočí stráže. Tlačítko na východní stěně otevře dveře v 10
12 - zamčeno na CRYSTAL KEY
13 - stiskněte levou a prostřední páku + tlačítko na jižní stěně, otevře se jižní část bariéry ve východní hale
14 - stiskněte tlačítko na jižní stěně a jděte na sever, až na konec haly. Až bude bazilišek naproti vám (přes díru), hoďte po něm alespoň dva předměty tak, aby zatížily plošinku, ta zavře jižní díru
15 - zde leží klíč SHELL KEY
16 - zde leží klíč CRIMSON KEY, potřebný v zámku level 2, místnost 10
17 - zde leží **druhý medusin štít**
18 - zamčeno na SHELL KEY, projdete-li na jih, položte všechny své magické předměty do výklenku, nežli vstoupíte do teleportu
19 - velký strážce zde hlídá EYE OF TALON
20 - kromě vašich oplakaných magických věcí zde leží **třetí medusin štít**

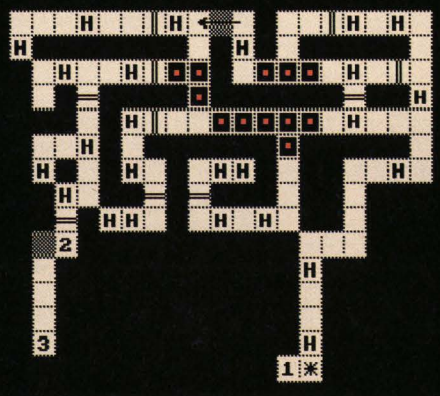
Azure tower level 3



AZURE TOWER LEVEL 3

1 - schodiště z Azure t. level 2
2 - zde leží klíč SHELL KEY
3 - jakmile zaútočíte, vpadnou posily. Stráže mají CRYSTAL KEY
4 - zde si jen tak leží a opaluje se **čtvrtý medusin štít** (BAF!)
5 - zamčeno na CRYSTAL KEY
6 - plošinka u dveří zavře západní dveře a podruhé stisknuta otevře dveře severní. Uprostřed místnosti leží listina kouzel, jakmile ji však seberete, objeví se stěny a vystřelí FIREBALLY
7 - plošinka vlevo vypouští FIREBALL z jihu. Stoupáním na ní a schovávání se do výklenku ničíte stráže proudící ze severu
8 - páka odstraní dvě severní stěny, neviditelné bariéry za nimi rozbijte a dostanete se k žezlu STARFIRE SCEPTRE, které je částečnou ochranou proti kouzelníkovi **Dranovi**. Jižně od páky leží **pátý medusin štít**.
9 - do výklenku vložte a opět vyjměte STARFIRE SCEPTRE
10 - zde mezi věcmi leží poslední, **šestý medusin štít**
11 - stráže mají klíč TOOTH KEY od zámku
12 - všechny plošinky za neviditelnými bariérami musíte zatížit věcmi, aby se otevřely severní dveře. Házejte věci do teleportů a kombinujte, na které při tom stojíte plošince a na které jste stáli přetím
13 - 13 schodiště (ideální cesta přes díry je naznačena na mapě)
14 - 14 schodiště (ideální cesta přes díry je naznačena na mapě)
15 - 15 schodiště
16 - zde leží klíč CRYSTAL KEY a prsten volného pádu
17 - do zámků vložte SHELL KEY a CRYSTAL KEY, schodiště vede do Azure tower level 4, místnost 1

Frost giant prison



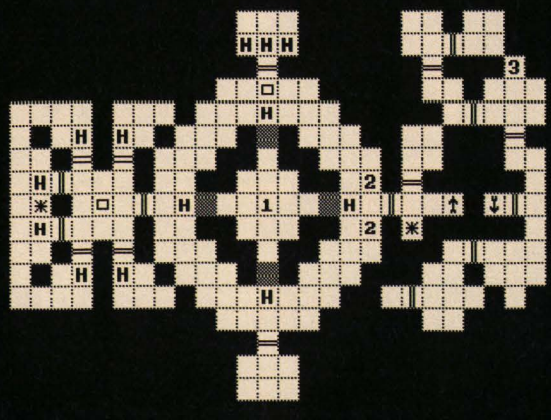
FROST GIANT PRISON

1 - na toto místo propadnete z Azure tower level 4
2 - zde se nalézá král obrů, daruje vám TONGUE OF TALON
3 - do otvoru vložte STONE DAGGER, teleportujete se do zámku level 2, místnost 11

CRIMSON TOWER LEVEL 1

1 - schodiště ze zámku level 2, místnost 17
2 - přehozením těchto dvou pák anulujete teleporty, stráže mají prsten CRIMSON RING
3 - výklenek přeměňuje menší předměty na SPHERE OF FIRE
4 - schodiště ze zámku level 2, místnost 19
5 - za kobercem je ukryt CRIMSON RING
6 - vstupte do T1, seberte lepící papír sticky paper a uschovejte ho v brašně. Vstupte do T2 a prstenem CRIMSON RING si otevřte stěnu
7 - na toto místo položte STICKY PAPER, nalepí se na něj „utíkavé“ věci: dva CRIMSON PRSTENY a FEAR SCROLL. Jeden prsten vložte do východní stěny.
8 - zde leží penízek MAPAJ
9 - zde leží penízek SHALL REJOICE
10-10 schodiště
11 - místnost se neustále mění!
12 - jestliže jste pustili zloděje **Insala** z vězení v katakombách level 1, dá vám nyní penízek. V opačném případě bude tato chodbička blokována bariérou a penízek získáte jinak
13 - obr **Ojel** vám daruje speciální mince za penízky MAPAJ a SHALL REJOICE. Buďto dostanete dvě nebo jednu (viz místn. 12).
14 - 14 schodiště
15 - dveře se otevírají speciální mincí
16 - 16 schodiště
17 - otáčením disků vlevo si postupně uvolněte přístup k těmto třem lokacím. V každé z nich uložte SPHERE OF FIRE, zmizí prostřední stěna (s šipkou). Na jejím místě budete vtaženi do poslední level!

Crimson tower level 2



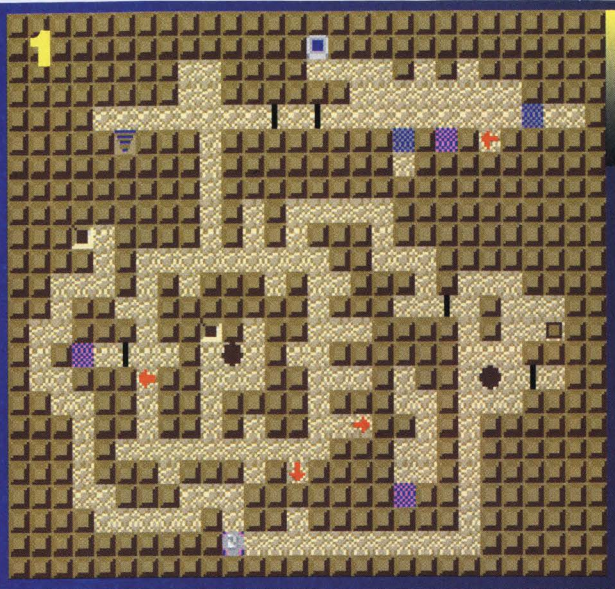
CRIMSON TOWER LEVEL 2 - THE FINAL

1 - zde se objevíte po vtažení z Crimson tower level 1, místn. 17. Jakmile vstoupíte do jedné iluzorní stěny, otevřou se všechny najednou a dojde k lítému boji.
2 - na výklenky ve zdi zakouzlete DISPEL MAGIC a otevřou se dveře
3 - tuhá bitka s kouzelníkem Dranem. Braňte se žezlem STARFIRE SCEPTRE z Azure tower level 3, místnost 8. Až se vyčerpá, doplňujte ho kouzlem REVIVE. Nesnažte se bojovat s Dranem tváří v tvář, raději uhýbejte jeho střelám, občas se k němu přibližte a sekněte ho.

Doufám, že EYE OF THE BEHOLDER III bude ještě o něco složitější, nežli EOB II

ANDREW

BLACK



Neustále, slovy NEUSTÁLE, nás zahrnujete četnými dotazy na jednu z nejlepších her typu „DUNGEON MASTER“, hru BLACK CRYPT firmy ELECTRONIC ARTS, kterou jsme recenzovali v Ex.12/92. Takový ohlas nás samozřejmě těší, ale protože není možné stále dokola odpovídat na vaše dotazy jednotlivě, rozhodli jsme se zveřejnit kompletní návod na tuto hru. Návod je zcela přesný, mapy jsou „vytaženy“ přímo ze hry a je na nich vyznačena poloha všech důležitých spínačů. Vy, kteří jste hru již dohráli (a věříme, že vás je již pěkná řádka) nám prosím nespílejte za otiskování „starých“ návodů. Návody otiskujeme pro ty, kteří ve hře tzv. "zakysli" a ne proto, abychom ukázali, že „...my jsme to taky dohráli“. Teď už ale dost řečí! Vydejme se společně do labyrintu Temné hrobky, abychom definitivně porazili jejího vládce, Estorotha Paingivera.

Část první: Hledání Smaragdového klíče

Úrovně 1 a 2. Tvým úkolem je nalézt vchod do krypty, který stráží dvouhlavé monstrum - Ogre - v druhé úrovni. Vchod je uzamčen Smaragdovým klíčem, jenž spočívá okolo obou krků příšery. Jediný způsob, jak Ogre zabít je najít magický meč - Ogreblade. A jak na to ?

Projít první úroveň (level 1) není nic obtížného. Orientuj se podle mapy, přehazuj vyznačené spínače, kterými uvolníš další cestu. Jediný klíč, který zde nalezneš je od dveří na východ od startu. Modré překážky odstraníš kouzlem DISPELL MAGIC na jednom ze svitků a červený trojúhelník na cestě svitkem REMOVE GLYPH SCROLL. Až projdeš celé první patro a dostatečně vybaviš všechny členy party zbraněmi, jídlem a vodou ze studně, sestup do druhého podlaží.

Až otevřeš dveře do „výběhu“ Ogre, nerozhlížej se ani doleva, ani doprava a rovnou přehoď spínač na západní stěně. Teleportuješ se do východní části bludiště. Obrat o 180 stupňů a cesta dál je volná. V dalším bludišti jen několik rad:

teleport na jihovýchodě zóny nepoužívat; vede přímo do chřtánu Ogre - pozor na tzv. spinnery, které otočí skupinu o 180 stupňů - přehoď spínač na jižní straně sloupu - otevře se cesta - v místě, kde je na zdi nápis o trpělivosti, zeď zmizí postupně třikrát. Pokaždé se objeví nový prostor k prohlédnutí - ve třetím prostoru je na zdi spínač a za ním nalezneš klíč od zamčených dveří v 1. úrovni.

Po získání klíče se vrať nahoru, odemkni dveře a získáš Ogreblade. Vyzbroj bojovníka mečem, sestup k Ogre a po krátkém souboji je Smaragdový klíč tvůj. Posbírej poklady, které zanechali padlí nešťastníci a sestup do dalšího patra.

Drobná poznámka: neptejte se nás již prosím, jak zní odpověď na otázky na konci level 2. Tyto otázky jsou ochranou proti pirátům a odpovědi na ně naleznete ve vašem manuálu.

Část druhá: Oči Pravdy

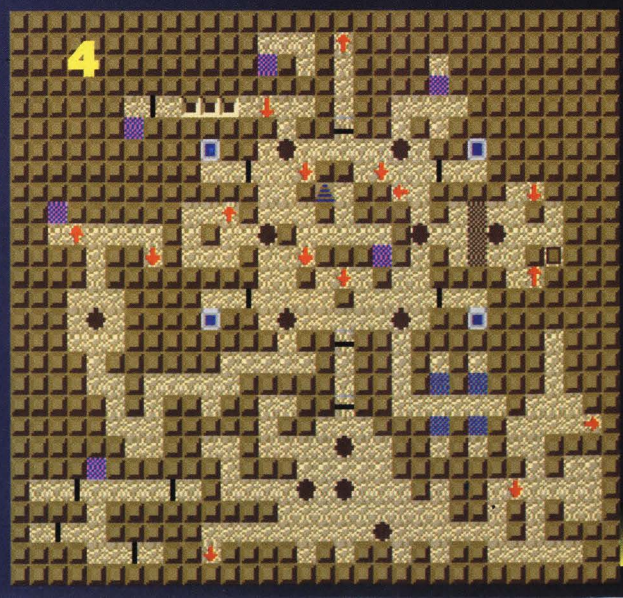
Úrovně 3, 4 a 5 (level5 příliš malá pro mapu). V této části dobrodružství musíš nalézt Oči Pravdy (EYES OF TRUESIGHT). Výměnou za ně získáš masku (MASK OF TRUE SIGHT) s jejíž pomocí zlikvidueš neviditelné příšery ve třetí úrovni. Proto se v level 3 příliš nezdržuj, dokud masku nemáš. Čtvrtá úroveň je poměrně rozsáhlá, ale neměl by zde být vážnější problém. Tak do toho. Cílem čtvrté úrovně je získat čtyři vodní měchy plné vody ze čtyř studánek. Charakteristickým znakem této úrovně jsou zloději, kteří kradou předměty z rukou a otrávené obludy, které otravují (od slova trávit, nikoli otravovat). Zbraně z rukou zlodějů získaš pouze tehdy, když se ti podaří je chytit a zabít. Ochranou proti jedu zelených příšer je kouzlo CURE POISON na svitku i v kouzelné knize a lektvar CURE POISON. Nejprve se vypořádej se třemi zelenými potvorami na jižní straně úrovně. Dobrým nápadem je ničit je ode dveří. Nikdy nechoď dovnitř, je-li naživu více než jeden nepřítel. Po zničení monster přehoď spínač a vezmi klíč. Klíčem odemkni dveře na severu, pomocí kouzla DISPELL MAGIC odstraň překážku a přehoď spínač. Objeví se spínač na západ od schodů. Přehoď spínač a po zmizení sloupu vejdi do prostranství se třemi otvory v zemi. Na jedné stěně najdeš malý, ale opravdu malý spínač, který ovládá propadliště v zemi. Se štěstím přehoď spínač a přeběhni na druhou stranu. Odměnou ti bude klíč od první studánky. Další spínač se objeví na východ od schodů (po směru hodinových ručiček) a odstraní sloup na severozápadě. Projdi celý prostor za sloupem, teleportuj se do level 5 a získáš pár věcí. Další spínač odstraní sloup na východní stěně. Projdi pruhem temnoty, přehoď oba spínače a použij kouzlo DISPELL MAGIC. Získáš klíč od druhé studánky. Další spínač otevírá cestu do pasti; odstranění jedné překážky (DISPELL MAGIC) otevře najednou všechny! Pozor, abys nebyl obklíčen! Odměnou za projevenou prozíravost ti bude další klíč od studánky. Poslední vypínač na jihozápadě odstraní sloup na jihozápadní straně. Vejdi do otevřeného prostoru. Nejprve spínačem spusť teleport, potom přehoď vypínač ovládající poslední sloup na západní stěně. Rychle se teleportuj a staneš na prahu poslední místnosti. Do výklenků ve stěnách pokládej libovolné předměty až se přestane objevovat blok uprostřed místnosti. Seber klíč od poslední studánky, posbírej svoje věci a přehoď spínač.

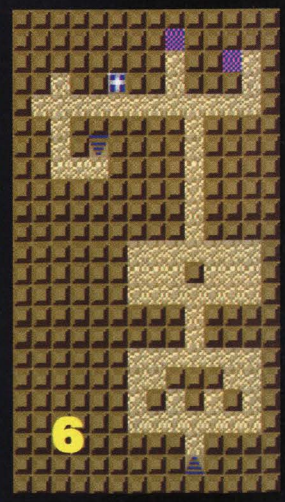
Když je cesta ke všem studánkám volná, naplň čtyři měchy ve čtyřech studánkách a teleportuj se do místnosti Čtyř dveří. Polož postupně měchy s vodou do otvorů ve stěnách - po položení posledního zmizí jedna stěna a ty získáš Oči Pravdy.

Ve třetí úrovni odevzdej oči masce ve zdi. Odměnou ti bude vytoužená maska, pro kterou ovšem budeš muset projít Cestou Pravdy (na mapě vyznačena červenou linkou). Masku může obléci a použít pouze kouzelník (MAGIC USER) - nezapomeň zvolit kouzelníka jako vedoucí postavu (žlutý čtvereček vpravo dole). S maskou se vydej do doupěte neviditelných a pobij všechny, které uvidíš. Za dveřmi do místností, které připomínají „umrlcovy oči“ získáš velice silný svitek; DISPELL MAGIC SCROLL, level 15. S tímto svitkem odstraníš překážku v „ústech umrlce“ a dostaneš REMOVE GLYPH SCROLL, level 15 a červený klíč do další úrovně. Předtím se ale znovu vrať do level 4 a svitkem REMOVE GLYPH odstraň překážku na východní straně. Odměnou ti bude spousta pokladů, které si nashromáždili místní zloději.

Část třetí: Úkol Druidů.

Úroveň 6. Cílem této části je získat dva symboly Druidů: Sluneční a Měsíční klíč. Každý z těchto klíčů je ukryt v bludišti za jedním ze dvou teleportů v level 6. Je lhostejné, který zvolíte jako první, důležité je najít oba klíče.





90%

Electronic Arts, 1992

grafika 1, hudba 2, nápad 2, zábava 1

A500, PC

CRYPT

Měsíční klíč

Úrovně 7 a 8. V modré úrovni je za třemi dveřmi ukryt Měsíční klíč. A právě o získání zlatých klíčů od těchto dveří je cílem této části. Nejprve oběhni prostor na začátku, objeví se vstup do středu bloku, ve kterém je ukryt spínač. Stiskni spínač a můžeš začít s první částí.

Nejprve sepni nášlapný spínač na sever od schodů. Trochu to možná zabolí (je to totiž past), ale spínač musí být sepnut. Další místo je na mapě červeně vyznačeno jako past. Nedbej na malou ztrátu energie a vstup do tohoto místa (na severovýchodě). Připrav si bojová kouzla do zásoby a sešlápni spínač na východ od schodů. Z rukou vypadnou všechny zbraně, objeví se příšera, ale propadliště před posledním spínačem je pryč. Stiskni spínač a za dveřmi, které se potom otevřou najdi první zlatý klíč.

V hlavní místnosti se objeví nový výklenek a v něm drobný spínač na zdi. Sepni spínač a připrav se na pár logických problémů. V místnosti, která je nadepsána„ HCTIWS" se zamysli nad obráceným významem slova : SWITCH, spínač. Že ti to nic neříká? No dobře. Co takhle vyměnit luk za truhličku a naopak? Jistě se ti otevře další cesta. V dalším prostranství projdi všechny místnosti pod schody, přehoď všechny spínače. V místostech označených opět „HCTIWS" tentokrát vyměň palici za kladivo. Po těchto složitých operacích získáš druhý zlatý klíč.

V hlavní místnosti přepni poslední spínač, který se ve výklenku objeví a můžeš čekat trochu dějepisu; Historie Černé války. Na nápis na zdi ještě neodpovídej, tentokrát se nejedná o ochranu proti pirátům. Projdi cestu z teleportů a dozvíš se spoustu poučných informací o době trvání Války. Komu by ještě po přečtení těch několika desek na stěnách nebylo všechno jasné, tady je odpověď; Černá válka zuřila 40 hodin. V následující chodbě nefungují kouzla, a tak přijde na řadu bystrý vtip (ale ne, kde se vzal? - pozn. red.). Otevři dveře vedoucí k jedovaté příšeře, počkej až bude ve východní části místnosti, proběhni průchozí stěnou a přehoď spínač na jedné ze zdí (je opravdu malý a dobře skrytý). Rychle uteč ven a zahoj svoje rány v bezpečné vzdálenosti. Teď již nebude problém monstrum zničit bez pomoci kouzel. Klíčem, který zde najdeš, odemkni dveře a poslední zlatý klíč je tvůj.

Se třemi zlatými klíči odemkni troje dveře a po drobné šarvátce dostaneš vytoužený Měsíční klíč.

Sluneční klíč

Úroveň 9. Nejprve projdi celou chodbu od teleportu na západ a přečti si všechny nápisy na zdi; dozvíš se něco o čtyřech měsících - únor, duben, červenec a říjen. Otevři dveře vedoucí do sálu lebek, otoč se doleva a postupně sundej čtyři lebky v tom pořadí, které odpovídá pořadí měsíců v roce. Postupuj „po směru hodinových ručiček" a sundej postupně 2. a 4. lebku na západní a 7. a 10. lebku na východní stěně. Cesta je volná.

Za dveřmi, které nejsou uzamčeny je první klíč, ale i nebezpečí; je nutné doběhnout na konec chodby a zpátky velice rychle, protože všem členům party ubývá energie. S klíčem odemkni dveře na západě a projdi skrz bludiště falešných zdí; dozvíš se několik informací o nejlepším z cechu druidů a získáš klíč od dveří na severovýchodě. Cestou si připravuj do zásoby kouzlo na světlo. Odemkni severovýchodní dveře a vstup do temnoty. Projdi celou oblast, nalezneš pár užitečných předmětů. Uprostřed místnosti nezapomeň na malý spínač, který otevírá cestu k poslednímu klíči. S tímto klíčem otevři poslední dveře na severu. Na hádanky na zdech odpověz nejprve OAKRAVEN, na další potom WHITEOAK. Vytoužený sluneční klíč je na světě.

Zpět do level 6, polož oba klíče (měsíční i sluneční) do symbolu druidů a cesta do level 10 je volná; nezapomeň si před vstupem do další úrovně připravit bojová kouzla!

Část čtvrtá: Temin

Úroveň 10. Úkolem této části není nic jiného než získat tři sybmboly draka Temina a posléze se utkat se samotným drakem, který kdysi terorizoval celou zemi. A přes jeho mrtvolu projít do další části úkolu.

Na začátku pozor na malé, roztomile červené kraby; jsou velice nebezpeční. Dej se na sever a postupně přepínej malé vypínače na stěnách. Je nezbytné použít nejprve kouzlo DETECT TRAP a po nalezení pasti na zemi kouzlo REMOVE TRAP. V tomto úseku narazíš na jediný problém; po sepnutí vypínače na severovýchodě se dlouho zdánlivě nic neděje; počkej až zmizí stěna na sever od spínače, rychle doběhni na rozcestí, a otoč se na sever a přečti si pár informací o hrůzovládě draka Temina; kromě toho získáš klíč.

Vrať se na start, odemkni dveře na východ a pobij všechny kraby na tomto obrovském prostranství. Na jižní straně je několik studánek z nichž některé jsou uzdravovací ale jiné otrávené, takže pozor! Na tomto prostranství je jediný spínač na zdi. Uprostřed jsou čtyři teleporty; každý z nich teleportuje skupinu jinam a v každém z těchto míst je na zdi spínač, který musí být sepnut. Až se 4 krát teleportuješ (pokaždé jiným teleportem samozřejmě) a přepneš 4 spínače, zmizí zeď na východě; spínačem na východě teď odstraníš teleporty. Uprostřed sálu najdeš GLYPH SCROLL level 23 a GLOVES OF TEMIN, se kterými se můžeš dotknout zlých sošek draka. Rukavice ihned oblékni knězi (cleric). Dej se na východ, projdi všechny místnosti na jihu a kruh z létajících lebek odstraň svitkem REMOVE GLYPH na svitku z předešlé části (level 23). Pokračuj na sever, odstraň překážky kouzlem DISPELL MAGIC level 15 (na svitku). V temnotě poraž obrovského kraba; získáš klíč (STRONGHOLD KEY) a truhlu Temina (CHEST OF TEMIN), ve které lze uschovat sošky Temina. Klíč použij na zamčené dveře na východ od startu; je tady obrovský krab a klíč (DRAGON KEY).

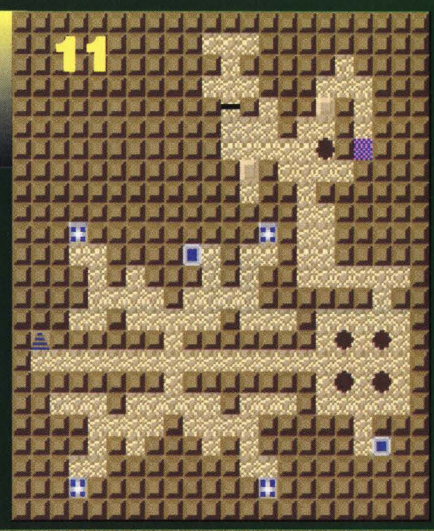
Zhruba v polovině chodby na západě, mezi dveřmi je na zdi spínač (vyznačeno na mapě) sepni jej čtyřikrát a otevřou se všechny cesty. Nejprve se dej na východ do první cesty, která se stáčí na sever, odemkni dveře klíčem (DRAGON KEY), teleportuj se k dalšímu z přerostlých krabů a dostaneš první sošku Temina, kterou ihned ulož rukavicemi do truhly. Teleportuj se zpět a z rozcestí se vydej dvakrát na západ, otoč se k jihu, vyčisti prostor a najdi další klíč (STRONGHOLD KEY). S klíčem zpět na rozcestí, tentokrát se dej na východ, odemkni dveře klíčem (STRONGHOLD KEY); získáš druhou sošku Temina a poslední klíč (NIGHT KEY). S tímto klíčem od rozcestí na západ a první cestou na sever. Použij kouzlo DETECT TRAP a odstraň překážky na zemi. Pozor na spinnery! Dojdi až k zamčeným dveřím, použij klíč (NIGHT KEY), znič kraba a získáš poslední, třetí sošku Temina. Se třemi soškami konečně do místnosti na sever od startu, polož sošky postupně do výklenků. Než položíš poslední sošku, připrav si bojová kouzla, odpočiň si (se skupinou ve hře, nikoli u počítače - pozn. red.) a uzdrav svoje zranění. Polož poslední sošku za zdí, která zmizí se setkáš s přítulným Teminem; znič ho a vydej se do další úrovně. Uf, to byla ale práce!

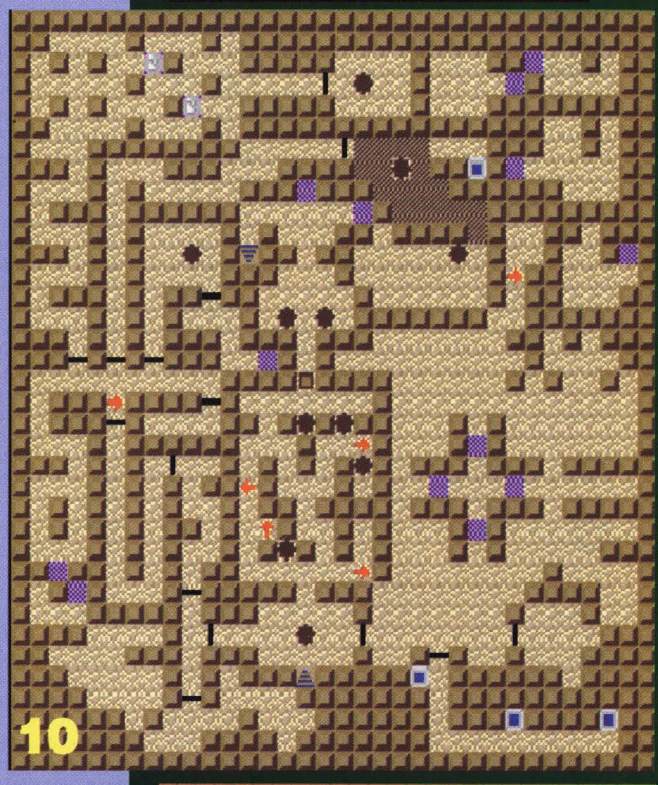
Část pátá: Hrob hrdinů

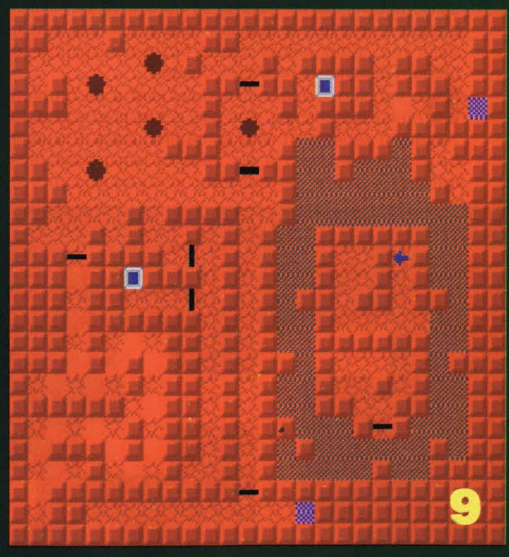
Úroveň 11. V této části netřeba radit, stačí jen projít hrobku čtyř hrdinů a posbírat množství užitečných předmětů. V této části nejsou nepřátelé, takže nebezpečí nehrozí. Po zvládnutí této úrovně by již všichni členové party, kteří mohou kouzlit měli mít svoje knihy plné stránek. Všimni si také, že v části, která je vyhrazena historii cechů chybí čtyři artefakty; zbraně hrdinů, se kterými kdysi Estorotha porazili. Prohlédni si také svitky statečných obránců hrobky, kteří padli, když bránili artefakty před útoky poslů Estorotha. Bohužel, artefakty byly odcizeny a jsou dobře střeženy hluboko v zákoutích temné krypty. Až projdeš celou hrobku hrdinů, teleportuj se do úrovně 12 a staneš před chodem do vlastní TEMNÉ KRYPTY, sídla Estorotha Paingivera. To nejtěžší máš ještě před sebou. Pomodli se a přes symbol zlaté lebky vstup do další části dobrodružství.

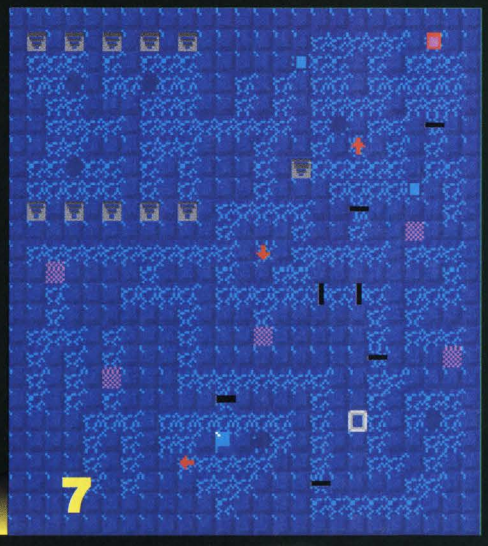
My se do této části vydáme společně v dalším čísle EXCALIBURU.

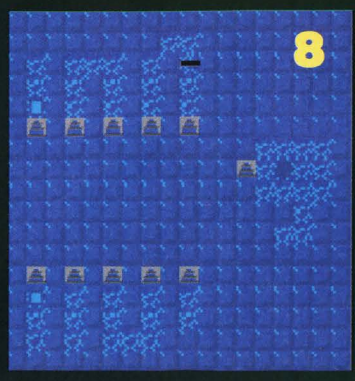
ICE











90%

Sierra On-Line, 1992

grafika **1**, hudba **1**, nápad **2**, zábava **1**

min. 286, 640 KB RAM, 16 MB HD, **dop.** Extra paměť

PC

King's Quest 6

Zdroskotal jsi na pobřeží Královského ostrova. Seber minci. Nadzdvihni kládu, otevři truhlu a seber prsten. Běž ke hradu, promluv na stráže a prsten jim ukaž. Jdi do města a vejdi do vetešnictví. Za minci si kup u vetešníka umělého slavíka. Ze sklenice na stole si vezmi bonbón. Hned ho můžeš ochutnat, ale nezapomeň si vzít další. Vyjdi ven a vstup do knihovny. Z poličky u dveří seber knihu a prohrábni se policemi knih na stěně. Seber ze země báseň, která z jedné knihy vypadne. Potom si promluv s knihovníkem a vezmi si knihu, která leží na malé stoličce. Běž se projít někam ven (třeba na molo). Ulož si pozici a skoč do vody abys viděl jak vypadá cesta do záhrobí (to pro případ že by se ti po dobu hry nepodařilo umřít). Pak se vrať do knihovny. Promluv si se šaškem a pak mu ukaž prsten. Vrať se na molo k vraku lodi a zaklepej na dveře. Promluv si s námořníkem. Uvnitř seber králičí tlapku. Běž zpátky do města, vejdi do vetešnictví a promluv si s vetešníkem. Svůj prsten vyměň za magickou teleportační mapu. Běž na rozcestí a natáhni slavíka. Potom dej pravému slavíkovi báseň. Vrať se do města a až vetešník vysype odpadky do velkého kotle, prohrabej ho. Teď běž k moři a pomocí mapy se teleportuj na ostrov Posvátné hory.

Utrhni kytku a seber černé pero. Teleportuj se na Ostrov Zázraků. Prvnímu trpasíkovi dej čichnout ke květině, druhému ukaž slavíka, třetímu dej bonbón, čtvrtému nastav králičí tlapku a před pátým se udělej neviditelným pomocí lahvičky z kotle. Vylov z vody větu, která plave u břehu. Prozkoumej spící mušli a přečti jí nudnou knihu z knihovny. Až zívne, vyndej jí perlu z úst. Dej se doprava. Koukni se na pavouka a rozpleť mu kousek sítě. Zatím co ji bude spravovat, rychle seber lístek a zapamatuj si slovo na něm napsané. Prohrabej se v knihách. Promluv si s knihomolem. Vrať se na pláž a dej se na sever až k zahradě před šachovnicí. Seber shnilé rajské jablíčko. Podívej se na díru ve zdi. Projdi branou a promluv se strážemi. Seber červený šátek. Vyjdi ven, utrhni ledový květ a běž s ním rovnou ke břehu. Teleportuj se na Ostrov Šelmy.

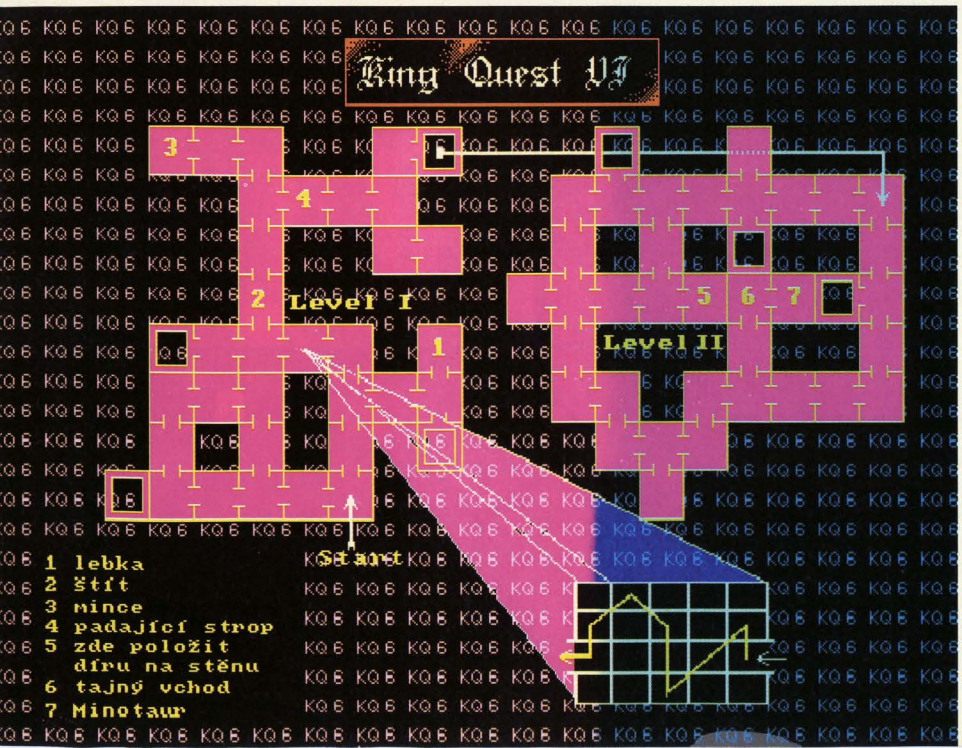
Do vařícího jezírka hoď ledový květ a na druhém břehu seber lampu. Pokračuj dál až před vchod do zahrady a seber cihlu. Vrať se na břeh moře. Pokud je na stromě chameleon (a jako že by už tam měl být) promluv si s ním a dej mu větu vylovenou z moře. Teleportuj se na královský ostrov a vyměň vetešníkovi slavíka za flétnu, dále mu nabídni perlu a on ti vrátí prsten. Prsten pošli po slavíkovi Cassimě. Teleportuj se zpět na Ostrov Zázraků. Dojdi do zahrady a zahraj slunečnicím na flétnu. Seber díru ze zdi a cestou okolo močálů utrhni mléko. Dojdi ke knihám a dej chameleona knihomolovi. Přečti si novou knihu. Teleportuj se na Královský ostrov. Jdi do knihovny a pokecej se šaškem. Vyměň s knihovníkem Knihu hádanek za Knihu kouzel. Ve vetešnictví vyměň flétnu za křesadlo. Teleportuj se na Ostrov Svaté hory. S pomocí manuálu se vyškrábej po skále nahoru. Počkej, až zmizí baba a vlez do jeskyňky v pravé skalce. Rozsviť křesadlo a prolez do pravé místnosti. U otvoru seber mentolový list a opusť jeskyni. Jdi na sever a promluv si se zdejším králem. Až tě jeho andělé snesou dolů, vylez na skálu zas. V první úrovni katakomb seber lebku, štít a dvě staré mince (viz mapa). Pak jdi do místnosti s padajícím stropem a mezi ozubená kola vhoď cihlu. Propadni se do dalšího podlaží a použij křesadlo. V lokaci, která sousedí s místností s gobelínem se koukni skrz východní zeď dírou ze zahrady z Ostrova Zázraků. Jdi do místnosti s gobelínem a otevři tajný vchod. Minotaurovi nastav červený šátek.

Teleportuj se na Mlžný ostrov. Dej se doleva, z ohniště seber uhlí a ze stěny sundej kosu. Vrať se k moři a teleportuj se na Ostrov Zázraků. V zahradě seber se stolku lahvičku a ze židle šálek na čaj. Jednomu miminku dej láhev mléka, načež se ostatní rozpláčou. Naber do lampy jejich slzy. Projdi branou a Bílé královně dej uhel z ohniště. Vrať se k bažinám. Pokus se do šálku nabrat bahno. Kládě na břehu dej shnilé rajče a pak z ní setři bahno do šálku. Teleportuj se na Ostrov Šelmy. Lučištníkovi u brány nastav štít. Utrhni bílou růži a prosekej se do altánku. Teleportuj se na královský ostrov. V knihovně si opět pokecej se šaškem. Ve vetešnictví, před vezírovým zvědem, vypij lahvičku s nápisem "Drink me". Dobře si zapamatuj tvar láhve do které zmizel Džin. Vyměň si křesadlo za štětec. Jdi k zahradě za branou a dívce dej nejdřív bílou růži a pak prsten. Přidej svěcenou vodu od vědmy do lampy a pak do ní naber ještě vodu z fontány. Odříkej kouzlo deště. Prohledej bývalé šaty krásky a teď pozor. S těmi šaty od krásky se můžeš dostat do hradu na Královském ostrově tak, že se do nich převlékneš ve strážní budce. V hradu se dá udělat jediná věc, a to je vyjít po levém schodišti nahoru, zaběhnout do výklenku, sundat obraz ze zdi, vyndat hřebík a rychle zmizet. Mě se to ale ještě nikdy nepodařilo udělat tak rychle aby mě nechytili. K dokončení hry to ale stejně není nutné, tak že můžeš tuto akci vynechat.

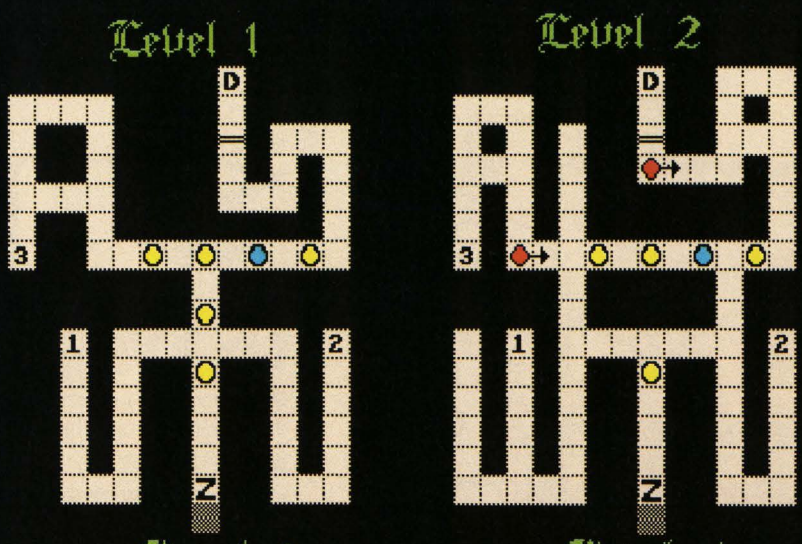
Teleportuj se na Ostrov Druidů. Naber do lebky žhavé dubové uhlíky, přidej vajíčko od Bílé královny a vlasy od krásky. Teleportuj se na ostrov Svaté hory. Vylez nahoru a tam odříkej kouzlo na ovládnutí černého koně. V zemi mrtvých si promluv se dvěmi průhlednými duchy. Dej se doprava. Promluv si s duchem matky. Pokračuj dál a před vchodem do záhrobí zahraj na xylofon z kostí. Seber se země kostěný klíč. Vrátnému dej lístek. Rytířovi ležícímu na cestě seber železnou rukavici. Pokračuj až k převozníkovi. Naber do šálku vodu z řeky Styx a zaplať převozníkovi. Na druhém břehu se pokus otevřít dveře. Dohodni se s lebkou, za jakých podmínek tě pustí dál. Odpověď na její hádanku zní „LOVE". Dotkni se pána smrti železnou rukavicí a nastav mu zrdcadlo pravdy.

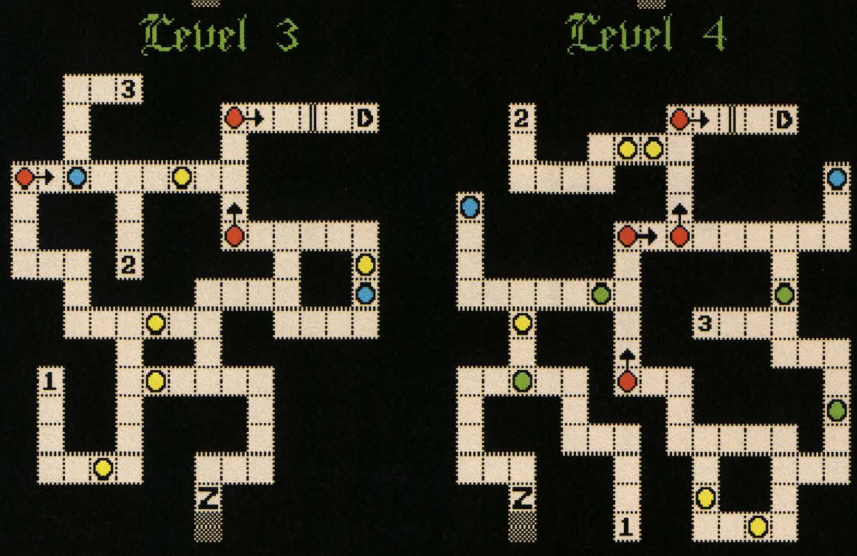
Zpátky na Královském ostrově běž do města a vyměň starou lampu za napodobeninu aladinovy lampy. Pak jdi k bráně hradu a dej se doleva. Přidej do šálku černé pero a namaluj na zeď dveře štětcem od vetešníka (namočeným v barvě). Odříkej zaklínací formuli a projdi dveřmi. Vejdi do prostředních dveří na protější stěně a dej duchovi kapesník od jeho matky. Vyjdi ven, jdi na jih a na východ. Vejdi do šaškova pokoje. Dej mu napodobeninu lampy. Jdi k brnění na konci chodby a pohni levou rukou. Koukni se do díry ve zdi. Vyjdi nahoru a znovu se koukni do díry ve zdi. Cassimě dej rychle dýku. Pokračuj tajnou chodbou. Znovu se koukni dírou ve zdi. Na konci tajné chodby otevři tajné dveře. Kostěným klíčem otevři truhlu a vem si z ní dopis. Vrať se do haly, na místo, kde jsi prošel nakreslenými dveřmi a promluv na dveře vlevo. Na jejich otázku odpověz „ALIZEBU" a vejdi dovnitř. Pečlivě si prohlédni všechny magické věci na stole. Vyjdi po schodišti v pravé části haly a vstup do dveří. Veliteli stráží dej dopis. Výkřikem přeruš sňatek. Běž rychle za vezírem. Zavři Džina zpět do lampy (nebo mu nabídni mentolový list - jiný efekt). Rychle sundej meč se stěny a sekni jím po vezírovi. V jediné volné chvíli (po té co ti Cassima pomůže) sekni po vezírovi podruhé.

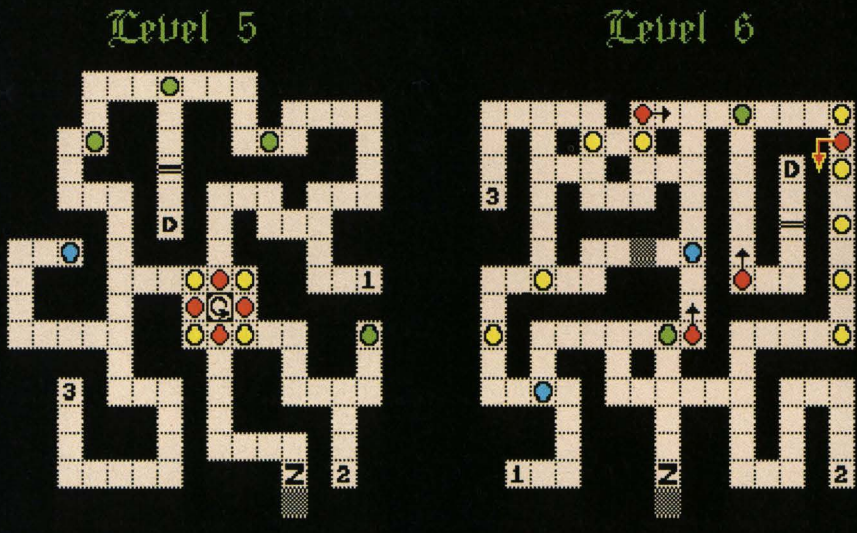
NAPOLEON & JOHN

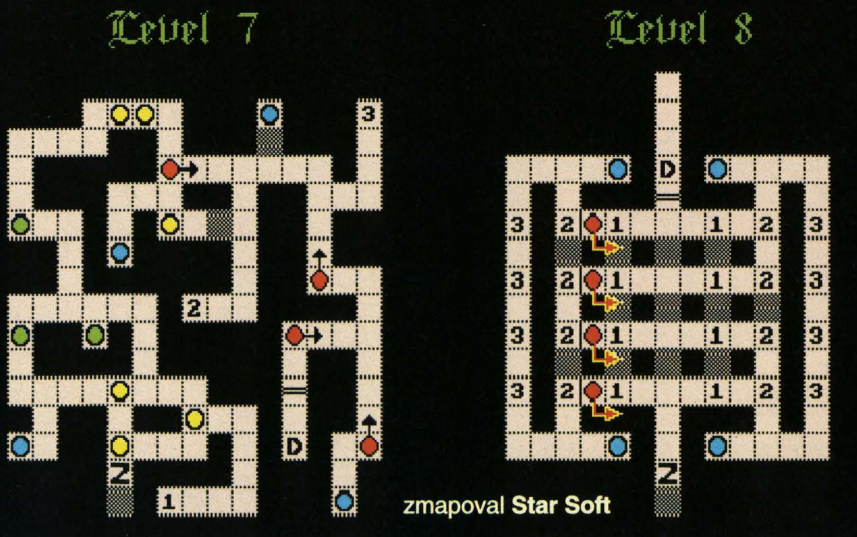


The Eidolon









zmapoval **Star Soft**

Eidolon je hra ve vlastní roli trochu podobná Dungeon masteru, ale je zpracovaná vlastním originálním systémem. Úkolem hry je projít osmi úrovněmi a v každé zabít draka pomocí barevných koulí, které poletují po jeskyních. Ve hře se setkáte se třemi druhy drahokamů a se čtyřmi druhy koulí, které mají různé účinky na zrůdy obývající labyrint.

V pořadí koulí přes zlatou a zelenou k modré roste jejich energie. Totéž platí i o klenotech. Červené koule se nedají přímo vzít (létají), ale po srážce s jinou červenou koulí mění barvu na zlatou, kterou vzít můžete. Červené koule platí na všechny příšery v labyrintu, s výjimkou Polypů a Draků. Po zásahu příšery zelenou koulí se dotyčná změní na jinou vyskytující se v aktuálním levelu. Při sebrání modré koule se nejednou na chvíli zastaví čas, ale zastaví se také všechny červené koule a příšery ztuhnou. Nelze je ovšem v tomto stavu zničit, zásahy koulemi jsou neúčinné, stejně, jako zásahy koulemi modrými. Zlaté koule dolpňují energii.

V každé úrovni se vyskytují tři příšery a každá brání jeden klenot. Na konci zóny je vždy Drak, který je strážen bariérou. Bariéra zaniká v případě, že vlastníte klenot odpovídající barvy. Ve vyšších úrovních je zapotřebí použít klenoty dva a v úrovni 7 dokonce tři. Vaše mise jsou limitovány časem, ale při soubojích s draky je čas zastaven.

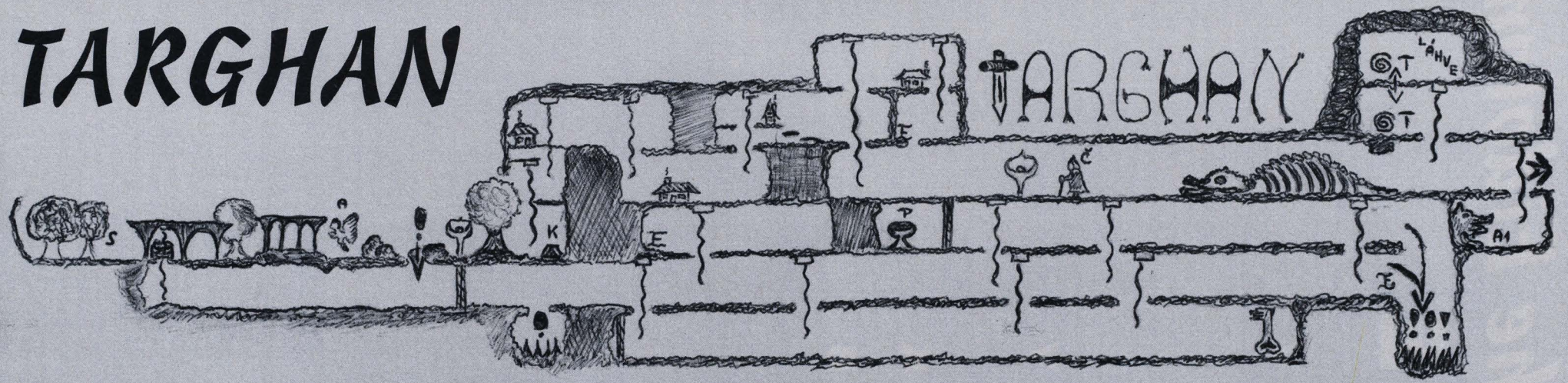
Klesne-li vám energie na nulu, hra nekončí, pouze ztrácíte všechny klenoty a musíte opakovat současnou úroveň. Hra však končí v případě, že vám vyprší čas, takže žádné otálení.

Boj s posledním, sedmihlavým drakem je velmi obtížný. Každou z jeho hlav musíte zničit jinou barevnou koulí a při každé nové hře je kombinace barev jiná.

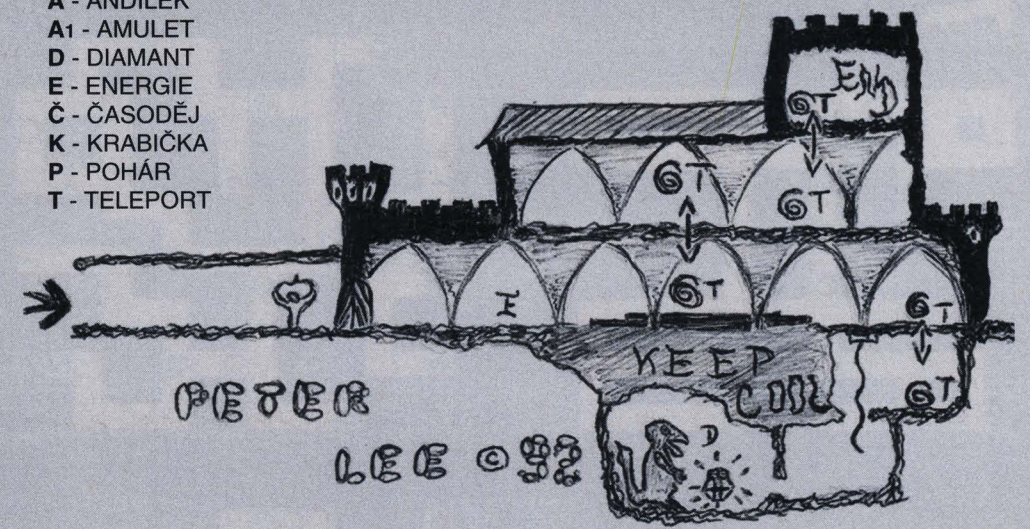
Ovládání: Space bar - chytání koulí a klenotů; 1,2,3,4 - výběr barvy koulí pro vrhy (červená, zlatá, zelená, modrá); fire - hod koulí; P - pauza a Return při zastavené hře - ukončení.
Důležité je vyznat se v přístrojové desce, následuje tedy její popis:
a) indikátor vzdálenosti od příšery
b) indikátor množství energie
c) stopky ukazující čas
d) měřič času zbývajícího do probuzení příšery (v minutách), v každé nové úrovni vzrůstá o dvě minuty
e) číslo levelu
f) čtyři indikátory koulí, blikající indikátor ukazuje na barvu koule, která byla vybrána k hodu
g) indikátor počtu jednotlivých klenotů, svítící kontrolka oznamuje, že byl sebrán klenot příslušné barvy, blikající kontrolka označuje dva a více klenotů téže barvy (1-červený, 2-zelený, 3-modrý)
h) ukazatele směru vašeho pohybu
Ničení draků a bariéry v jednotlivých úrovních:
1 - bariéra červená, draka zabijí tři červené koule
2 - bariéra zelená, draka odstraní čtyři zlaté koule
3 - bariéra modrá, drak ztuhne po pěti zelených koulích
4 - bariéra červená a zelená, šest modrých koulí draka umlčí
5 - bariéra zelená a modrá, sedm zlatých koulí draka zničí
6 - bariéra červená a modrá, drak neodolá osmi modrým koulím
7 - bariéra červená, zelená a modrá, smrt draka nastane po deváté červené
8 - bariéra modrá, drak vydrží sedm variabilních koulí Tento podrobný návod nám zaslal autor, jehož jméno bylo nečitelné. Text návodu však zůstal povětšině nezměněn, takže ho autor jistě pozná a sám se nám ozve (napsal ke hře i scénář, který jsme z nedostatku místa neotiskli). Při zpracování jsme vycházeli také z návodu Jakuba Lošáka z Rychnova nad Kněžnou.

Lucasfilm Games, 1985
Sinclair, C64, XL

TARGHAN



A - ANDÍLEK
A1 - AMULET
D - DIAMANT
E - ENERGIE
Č - ČASODĚJ
K - KRABIČKA
P - POHÁR
T - TELEPORT



Hra TARGHAN v sobě spojuje prvky her „arcade" a „v hlavní roli". Je určena především těm, kteří rádi bojují s mečem a musí se sem tam trochu zamyslet. Vedle kvalitní grafiky, která je už u projektů firmy SILMARILS tradiční, mě především zaujaly propracované souboje mezi Targhanem a jeho protivníky. Když se jeho protivník hroutí v smrtelné křeči k zemi, je slyšet efektní zvuk padajících kostí. Občas se také Targhanovi vydere z hrdla bojový výkřik.

Ale nyní již k samotné hře. Tvým úkolem je zničit mocného panovníka, který zotročil lid tvé milované země a uvrhl duše tvých věrných do smutku a beznaděje. V tvé pouti ti samozřejmě bude překážet celá řada jeho nohsledů. Ty však věř, že s dobře naostřeným mečem, kapkou magie a s heslem KEEP COOL se ničeho nemusíš obávat. Vžij se do role Targhana a vydej se na cestu zbrocenou krví tvých nepřátel.

Od startu jdi doprava a seber hvězdici. Pokaždé, když ji najdeš, vezmi si ji. Bude se ti hodit v bojích s tvými protivníky, o kterých se ve svém návodu nehodlám zmiňovat. Je jasné, že pokud na nějakého narazíš, musíš ho za každou cenu zdolat. Nyní se vrať zpět a pokračuj doprava. Do studny kterou mineš zatím nelez, ale až o několik obrazovek dál narazíš na andílka, můžeš se do podzemí studnou spustit. Andílek ti poslouží jako lucerna. V podzemí jdi až na konec nejspodnější chodby a seber klíč. Pokud tě vysílil boj s netopýry, vezmi si o patro výš lahvičku s energií. Nyní si podle mapy dojdi pro pohár, který chrání ocelová mříž, ovšem když máš klíč, je to v pohodě. S pohárem se vrať na místo, kde jsi potkal andílka a pokračuj doprava až k provazu, který visí odkudsi z výšek. Ještě než začneš šplhat, můžeš si vzít krabičku, která se tu v trávě povaluje. Až budeš mít za sebou vzdušnou vesnici, kde si dosytosti zabojuješ s mírně zakrslými trpaslíky, kteří se ohánějí oboustrannými sekerami, narazíš na první PROTECTION firmy SILMARILS. Kód, který se má zde napsat, je však mezi smažiči her již značně rozšířen, proto doufám, že zde nenastanou žádné problémy.

Hned o obrazovku dál potkáš čaroděje. Až se objeví poklekni a počkej než si sundá kápi. Pak polož pohár a vezmi si věc, kterou ti čaroděj na oplátku daroval. Pokračuj stále doprava a až budeš v jeskyni, vyšplhej po provaze nahoru, jdi doleva a teleportuj se. Narazíš na dalšího kouzelníka, který však nevypadá přívětivě jako ten první. Rychle ho znič, a seber lahvičku s energií. Dále seber dvě lahvičky se zmenšovadlem, které vypadají stejně jako ty s energií, jen jsou v tmavějším zbarvení. A ještě si vezmi hnědou lahvičku, ve které je ukryto kouzlo na světlo. Vrať se teleportem zpět, sešplhej dolů a pokračuj doprava. Pokud chceš, můžeš si k drakovi zaskočit pro amulet, ale pozor, zásah drakova plamene pro tebe znamená ztrátu poloviny energie. Až se probojuješ k hradu, ulož si raději pozici na disketu. Pozice se může ukládat pouze na místech, kde je postaven totem stojícího muže s paprskem světla v rukou. Před hradem se právě jeden z nich nachází. Po uložení pozice vejdi do hradní brány, kde musíš uspět u druhých kódů.

Běž až na konec přízemí hradu a teleportuj se do sklepení. Popojdi doleva a nastav si v menu lahvičku s kouzlem na světlo tak, aby se dala ihned použít. Sešplhej dolů a až bude okolo tebe tma použij ji. Dej se doleva. Narazíš na zeď, ale dole je malý otvor, kterým projdeš po použití zmenšovadla. Dalšího čaroděje okamžitě zlikviduj. U draka si vezmi diamant, který dá tvému meči kouzelnou moc, protože jedině s ním lze porazit finálního protivníka. Na místě, kde jsi zničil čaroděje si vezmi třetí lahvičku se zmenšovadlem a použij druhou, aby ses dostal zpět. Vrať se do přízemí hradu a jdi až k teleportu, který jsi cestou sem minul. Nahoru, doleva a dalším teleportem opět nahoru. Pak už stačí jenom krůček doprava a ocitneš se v ložnici tvého hlavního nepřítele. Jakmile vejdeš do ložnice, použij poslední zmenšovací lahvičku a jdi na konec pokoje. Otoč se, používej kouzelný meč a vítězství je tvoje.

Ve hře jsem nepřišel na to, k čemu slouží krabička a amulet. Ví to snad někdo? Pište. A abych nezapomněl, uložená pozice se nahraje poté, když nahrávání hry potvrdíte stisknutím písmene L.

PETER LEE

TARGHAN

78%

Silmarils, 1989

grafika **1**, hudba **3**, nápad **2**, zábava **2**

ST, A500

Shadow Worlds

Huh! S adventurami se protrhl pytel. Pamatujete si na hru Shadow Lands, o které jsem psal v prvním barevném čísle? Moc se nám v redakci líbila a vaše dopisy náš názor potvrdily. Bohužel jsem ji nebyl schopen dohrát a tak nevyšel návod. Vím, že ji již v Praze několik pařanů dohrálo, ale žádný návod nám nepřišel. Není divu, že se S.Lands dostalo pokračování, ale nečekal jsem jej tak brzy, když autoři hry přecházeli od jednoho distributora k druhému a šířili zmatky. Může takhle narychlo vůbec vzniknout něco mimořádného? Může.

Všem hráčům předešlého dílu tímto přibyla další povinnost - hybaj k počítačům, nahrát si Shadow Worlds a pařit! Nenechte si tuhle hru ujít, je to doopravdy zážitek. Abych přiznal barvu, první díl jsem nedohrál ne kvůli složitosti či zákysům, ale proto, že mě po jisté době prostě přestal bavit. Jednotvárná grafika, stejní nepřátelé, podobné úkoly a záhady. Nová hra však již opouští středověkou éru a posílá nás na záchrannou expedici hluboko do vesmíru. Krátce načrtnu příběh: lidstvo se rozšířilo téměř po celé galaxii a vyhlásilo vesmír neutrální zónou, kde nesmí probíhat žádné války. Byly zlikvidovány veškeré zbraně a lidé na boj zapomněli. Jediná vědecká základna vzdálená stovky světelných let od nejbližší osídlené planety dostala povolení nechat si zbraně. Opatrnost je matka moudrosti, nepřátelé by mohli přijít z okolních galaxií a právě tomu by tato základna měla zabránit vyvinutím univerzální zbraně. Dlouhá léta se na základně tvořilo, přemýšlelo a vyvíjelo a život se dostal do normálních kolejí. 17. listopadu 3089 AD však došlo k přerušení veškerého spojení a týden nato byla vyslána speciální jednotka na záchrannou misi. Ano, tou jednotkou jste právě vy a jistě se nebudete divit, když vám prozradím, že vás na základně nečeká sedlák s chlebem a solí, ale něco úplně jiného. Vaším úkolem je dostat se pomocí výtahů do nejvyššího patra (pokud funguje gravitace) a tam uvést vše do pořádku. Jisté je, že na stanici došlo k jakési kolizi, při které všichni roboti a automaty zešíleli a pobili své pány. Boj s nimi bude vskutku tvrdý oříšek, jsou to totiž zabijácké mašiny první třídy cvičené pro návštěvu z cizích galaxií.

Z počátku mi hra připadala úžasně zdlouhavá. Nemyslím nahrávání, to je řešené skvěle, ale souboje a procházení stanicí vypadaly nemotorně. První úroveň není započítána jako patro základny, je to vlastně dlouhá vstupní chodba, ve které narazíte na základní problémy, kterými vás provádí počítače zavěšené na stěnách. Jakési školení. V prvním patře 1 vás čeká již peprný souboj a zamčené dveře, ve druhém více nepřátel a první klíče, atd. Časem se hra zlepší a můžeme začít počítat dobré nápady. První plus k originalitě - různorodí nepřátelé a nestandartní půdorysy podlaží. Druhé plus - velká spousta zbraní, které můžete různě šroubovat dohromady, např. k opakovacímu zásobníku přišroubujete plamenomet a k jednoduhému zásobovači vrhač bomb (ano i takhle tuhé zbraně budete potřebovat). Plus č.3: různorodá grafika. V pokročilých podlažích nejen narazíte na bujnou vegetaci, která se usadila ve zdemolovaných laboratořích, ale budete se dokonce teleportovat i na blízké planety zarostlé džunglí či pokryté ledem.

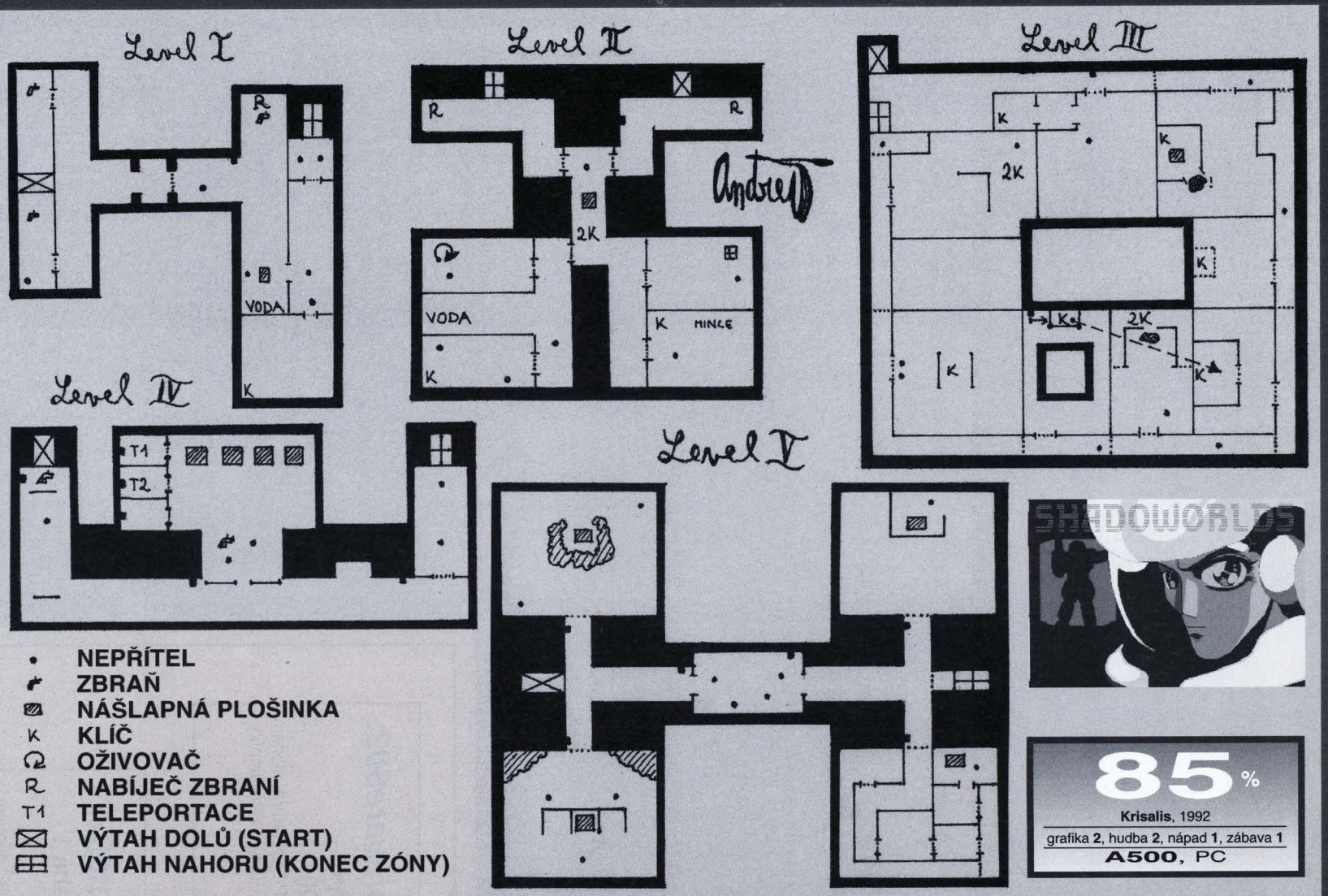
Hra se stíny a se světlem samozřejmě zůstává, hádanky jsou ovšem jiné, celkem nápadité a originální. Namísto magických očí detektují vaše světlo elektronická čidla a namísto úst radících za mince vám zdarma pomáhají všudypřítomné počítače. Ukládání hry na disk je velice rychlé a pohyb mezi jednotlivými patry také. Jednoznačným kladem je radikální zjednodušení ovládacích menu. Ikona rozhodující o pohybech vašich charakterů je v této hře již pouze jedna (namísto čtyř) a přehledy stavu bojovníků jsou také společné.

Nepříjemné je, že souboje jsou velmi tuhé a malá chyba může být příčinou smrti jednoho z vás. Neustále dochází tekutiny a energie do lampiček a nabíječe či „studánky" někdy chybí v několika po sobě jdoucích patrech. Musíte se tedy vracet velice daleko a to je únavné. Momentálně se nacházím v úrovni šesté a stále jsem ještě nezakysl, rébusy jsou sice originální, ale na rozdíl od šarvátek jsou trochu jednoduché. Ostatně kdo ví, kolik pater na mě ještě čeká...

Celkově bych Shadow Worlds ohodnotil velice dobře. Od pokračování slavných her málokdy očekáváme něco lepšího, nežli je výtvor původní a v tomto případě jsme se jistě dočkali. Spousta nových nápadů, promyšlený příběh a dokonale zpracovaný manuál, to vše se dá jen pochválit. Jen tak dál. Na závěr bych dodal, že doopravdy nechápu, jak je možné, že takovouto hru s předem zaručeným úspěchem může distributor (Domark) pustit ze svých spárů a ze své licence a přenechat ji někomu jinému. Záhada.

Abyste mohli rychleji proniknout do děje hry, otiskujeme mapy prvních pěti podlaží. Jakmile hru dohrajete, napište nám. Uvidíme, kdo bude první.

ANDREW



85 %

Krisalis, 1992

grafika **2**, hudba **2**, nápad **1**, zábava **1**

A500, PC

Lost Files of SHERLOCK HOLMES

Nech si přehrát úvodní pasáž a směle do detektivky z minulého století. Pro zkrácení návodu budu používat zkratky: M = MOVE (pohni), P = Pick up (vezmi), O = Open (otevři), G = Give (dej), T = Talk (mluv), U = Use (použij) a L = look (podívej se). Při rozhovorech uvádím pořadí kladených otázek. Všechny sebrané předměty pečlivě prohlížej!

I. zastavení: Alley.
Postupně seber cigaretové špačky, kus papíru, kus železa, po prohlídce těla seber zbytky pudru. (P.cigarette butts, piece of paper, iron bar, L.handbag, hat, corpse, knife wounds, abrasions, P.powdery specimen). Nyní pohovoř s inspektorem, s dr. Watsonem a se strážníkem. (T.Watson 1,1,2; T.Lestrade 1,1,1,1,2,1,2,3; T.constable 1, 2). Otevři zadní dveře divadla (O.back door). V místnosti seber péro, květiny, ručně psaný lístek a parfém (P.spring, flowers, handwritten card, perfume bottle). Pohovoř s Watsonem, se slečnou Parkerovou a s Carruthersem (T.Watson 1,4,2,3; T.Parker 1,1,1,1; T.Carruthers 2,2,1,1,1,1). Péro dej Carruthersovi (G.spring to Car.).

2.zastavení: Baker street.
V laboratorním koutku důkladně prozkoumej květinu a pudr z mrtvoly. (U.flower on labtable, U.flower on microscope, U.matches, U.flower on flask ,exit; U.powdery specimen on labtable, U.specimen on tube, U.matches, U.residua on tube, exit). Pohovoř s dr. Watsonem (T.Watson 1,2,3). Před domem na Baker street promluv s Wigginsem a dej mu chemicky prozkoumanou květinu (T.Wiggins, G.flower to Wiggins).

3.zastavení: v bytě Sarah.
Otevři deštník, seber klíček, podívej se do prádelního koše, prohlédni svetr (P.umbrella, P.key, L.basket, L.sweater, P.sweater, L.rugby sweater).

4. zastavení: Baker street.
Od Wigginse se dozvíš další adresu (T.Wiggins 2).

5. zastavení: Covent Garden.
Nejprve se dozvíš informace od květinářky, pak najdeš šperk. (T.girl 3,1,2,4,2,2; G.card to girl, P.basket, U.basket on barrel, P.cuff link).

6.zastavení: Alley.
Prohlédni si zem (L.chalk outline).

7.zastavení: Southwark morgue (pitevna).
Prohlédni si mrtvá těla, pohovoř s inspektorem i s ohledavačem mrtvol (L.body, T.inspector 1,2, T.coroner). Jeď do New Scotland Yardu, před budovou promluv se strážníkem, vrať se do pitevny, promluv s inspektorem. Zpět do Scotland Yardu a před budovou promluv se slepcem, dovnitř a promluv si se službu konajícím důstojníkem a nakonec s Lestradem. Když dostaneš povolení, vrať se na pitevnu, promluv s koronerem a vezmi si klíč. Odjeď do Alley, odemkni dveře (U.large key on door), otevři prádelník (U.brass key on chest), prohlédni zásuvky a vezmi lístky do divadla (L.drawers 2x, P.tickets).

8.zastavení: Belle's parfumerie.
Promluv si důkladně s majitelkou, hlavně o prázdném regálu. Až odejde doplnit zboží, promluv s její služebnou. (T.Belle 1,2,3,3,1,1,1,4, T.girl 1).

9. zastavení: South Kensington Field.
Zde se opět ukáže, jaký je Holmes mistr. Pohovoř s trenérem, s hráčem, kterému ukaž parfém a pak jeď k němu domů (T.coach 1,3, T.Sanders 1, G.bottle to Sanders).

10.zastavení: Eaton dormitory.
Protože ti Sanders neuvěří, musíš si opatřit důkaz. (t. Sanders - 1,2,3). Zajeď na Baker Street, Wiggins, jako obvykle, seženе vše (t. Jonas-2,t.Wiggins - 2). Vrať se do Eaton dormitory, dej noviny Sandersovi a teprve teď se dozvíš, co potřebuješ. (g. newspaper to Sanders, t. Sanders -1,1,1,1).

11.zastavení : Kulečník.
Tady opět musí Holmes předvést šarm anglického gentlemana, informace získá po tuhém slovním souboji a stojí to dost peněz. (t.barman -1,2,3;t. spectator-1,1;t. Nobby -1,3;t. Mahoney-2;t. barman - 3,2;t. Mahoney -2).

12.zastavení : Byt A.Carusa.
Tady se dozvíš opět důležitou informaci, a navíc získáš další adresu.(t. Caruso - 1,1,1,1,2).

13.zastavení: Picnic site.
Chlapec je nedůvěřivý, teprve když ho zlákáš gyroskopem, bude se s tebou bavit, na plotě po rozhovoru nechá čepici, o jejím majiteli se dozvíš po pěkné scénce v exkluzivním obchodě. (Před Baker street T.Wiggins 2, na hřišti ukaž gyroskop, U.gyroskop on boy, T.boy 1,1, G.gyroscop to boy, P.cap, L.cap). Odjeď do Eddingtonova obchodu, promluv si s prodavačem a udělej mu ostudu troubením na trubku a haněním jeho erbů (T.counterman 2,1, T.Watson 1, L.coat of arms, U.horn). Zajeď do sídla lorda Brumwella, nijak si nepomůžeš, ale anglické aristokratické mravy nám jsou jen ku prospěchu. (M. bell pull, t. butler, t. lady B.-1,1,1).

14.zastavení: Hospoda v Covent Garden.
Tady na vás čeká kouzelná anglická hra - házení šipek /darts/. Musíš nad všemi opilci vyhrát, jinak s tebou barman nehraje a bez vítězství nad ním se kupředu nepohneš. Barmana se zeptej zejména na trofej nad dveřmi. (T.publican 3,2,1, P.dart, P.feather, play darts, T.publican, L.trophy, T.barman).

15.zastavení : Opera House.
Nejprve pohovoř se všemi osobami a pak prohledej šatnu (T.manager, G.tickets to usher, G.tickets to lady, T.lady 1,1,1,2,3, T. manager, G.note to manager, T.Watson 2, O.drawers, P.ring of keys).

16.zastavení:
Blíží se první vrchol hry, kdy vše dostane pěkný spád. Nejprve zajeď k lékárníkovi, tam si promluv s ním i s jeho pomocníkem (T.chemist 1,2,1,2,1, T.Richard 3,4,1, T.chemist 1, T.Richard 1), pak zajeď do trafiky a prozkoumej trofej (4x M.crate, L.head, P.head). Jeď do Oxford dermitory, tady seber nůž a zástěru, vyzpovídej Larse. (P.knife, P.smock, T.Lars 1,2,3,4, L.knife, T.Lars 2,2), jeď do Old Sherman's, zde si vypůjč psa Tobyho. T.Sherman, P.leash, U.leash on Toby).
Jeď do doku, nejprve otevři dveře vlevo, vezmi si kladivo, lano, pohni sudy, seber kbelík a hadr, naber vodu z Temže, otři okno, prohlédni si lumpy a kladivem rozbij dveře. (O.door, P.hammer, P.rope, M.barrel 2x, L.pail, P.pail, M.barrel, P.rug, U.pail on Thames, U.rug on pail, U.rug on window, U.hammer on door/.

Díl II.
1.zastavení : Vězení na Bow street.
Promluv s hlídačem /t. guard /1,2,3,/. Zajeď do Scotland Yardu pro povolení k návštěvě vězně /t. duty officer -2/, vrať se na Bow street, dej povolení službě /g. pass to guard/ a vyslechni vězně /t. Blackwood -1,1,1/.

2.zastavení : Annin byt.
Nejprve 2x zkus zvonek a klepadlo, pak otevři svazkem klíčů. Na stole v hale vezmi vizitky, vyjdi po schodech, promluv s hluchou bytnou, dole pod schody převrhni květinu, vrať se do Anniny ložnice, za sochou vezmi knihu a prohlédni si ji. /m. bell pull 2x, p. card, t. housekeeper, t.Watson, m. plant, t. housekeeper - 2, m. statue, p. book, l. book/.

3.zastavení : Law office.
S právníky je těžká řeč, ale dozvíš se hodně a najdeš zlatou krabičku. Pak si ještě jednou vyslechni Blackwooda.
/t. Farthington -1,1,1,1;p. snuffbox, t. Blackwood/.

4.zastavení : Jaimeson's buying and selling.
Promluv s majitelem, pak jeď do detektivní agentury. t. owner - 1,3,1;t. receptionist -1,1,1;t. Watson.'

5. zastavení : Londýnská zoologická zahrada.
Další vražda, tentokrát v ZOO !!!, hra dostává napínavý spád. Až vraždu vyšetříš, opět zatkneš, ale nakonci dosud nejsi.
/t. constable, t. insp. Gregson -1,2,3; l. corpse 3x!, t. Hollington -1,2,1. U ošetřovatele, to je ukázka pravého anglického humoru
/t.Simon -1,1; l. boots,l. picture, t. Simon - 2,3,2,2,1/.
Zpátky do ZOO, p. shiny object, l. watch, l. paper.
Zajeď znovu do detekt. agentury, promluv s recepční, rozbij dveře, pak už vychutnej konec II. dílu.
/t. receptionist -2,l photograph, t. receptionist -1,1, t. Watson -2,3;u. typewriter/.

Díl III. - Závěr.
1.zastavení:
Zajeď nejprve do věznice, celkem bez úspěchu vyslýcháš Hunta /t. hunt - 1,2,,3,4/.Jeď do detektivní kanceláře, tam najdi a otevři safe, jeho obsah ti prozradí další tajemství.
/o. door, m. chair, p. piece of paper,m.shelf of books,u. piece of paper with numbers on safe,p. content of safe, l. pendant, m. chair/.

2.zastavení:
Další cesta je k lordu Bromwellovi, až mu sdělíš své poznatky, naplní se další lidský osud, ale napřed se z pasti zamčeného pokoje musíš dostat.
/m. bell pull, t. lady-1,o. door, t. lord -1,m. sword /vlevo/,o. painting,o. safe, p. key, use key on door, o. door/.

3.zastavení:
Teď se vyprav do bytu R. Hunta. Otevři knihu, prohlédni si ji, vezmi lístek do zastavárny, otevři truhlu i její tajnou schránku, vyber dokument.
/o. book, l. open book,p. bookmark, o. chest, u. bar on open chest, l. contents of open chest, p. document/. Zajeď do Jaimesonovy zastavárny a vyzvedni krabičku s kartami.
/t. owner -1,g. ticket to owner,l. tarot cards/.

4.zastavení:
Odjeď do Covent Garden, v pasáži vlevo je sídlo kartářky, asi někde pije džin /soudí Watson/, najdi poslední doklad, pak už jen v docích zachráníš Annu.
/u key on deskdrawer,o. drawer,p. silverkey,m. large candle,u. silverkey on strong box, o. box, p. note, l. note/.
V doku je poslední příkaz: u.iron bar on door.

CPT. VLÁĎA

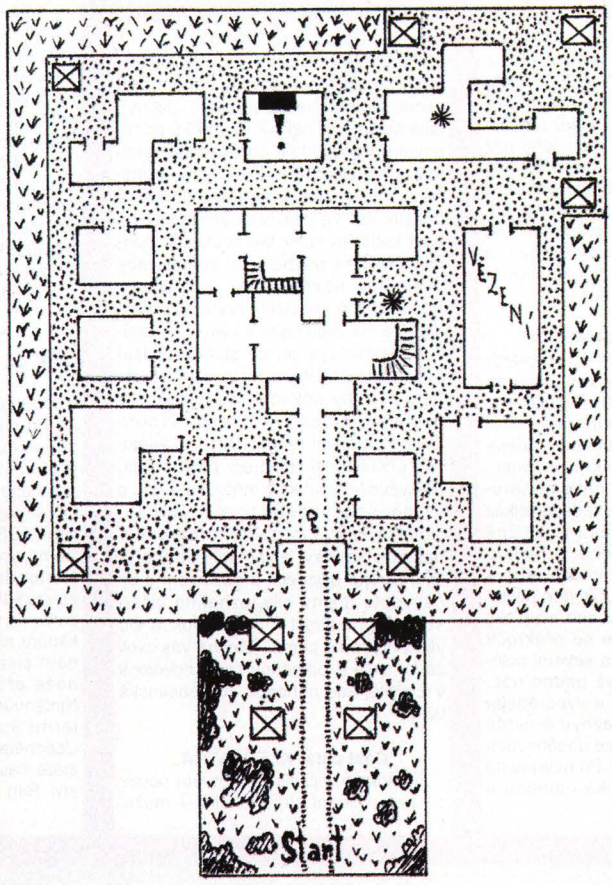
Prodejna *Software602*:
Spálená 19, Praha 1
Po-Pá 9.00 - 17.00
Software, PC doplňky, PC literatura, systém Time Manager, telefony, faxy a záznamníky Panasonic.

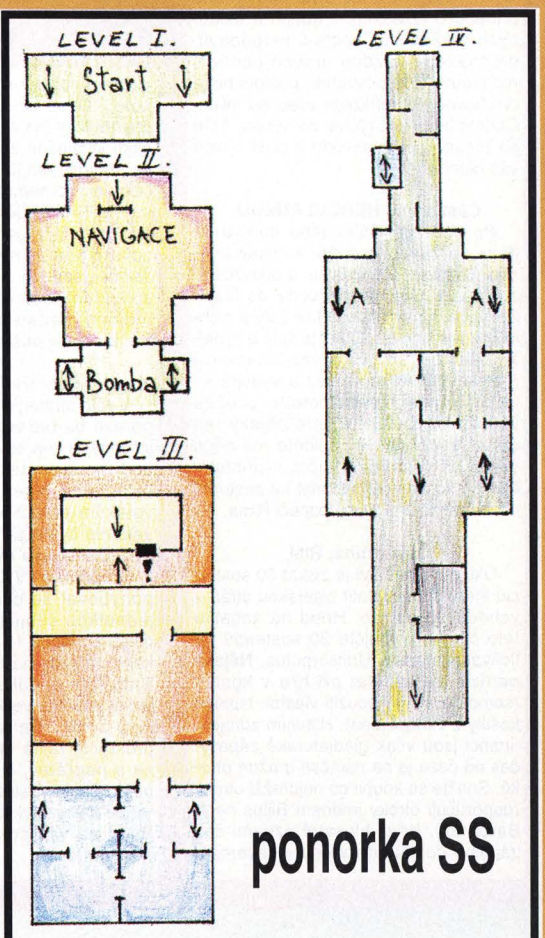
Prodejna *System602*:
Biskupský dvůr 4, Praha 1
Po-Pá 10.00 - 18.00
Software, hardware, netware, PC doplňky, PC literatura, telefony, faxy a záznamníky Panasonic.

Software602 s.r.o.
Informace a objednávky:
P.O.Box 1, 140 00 Praha 4
Tel.: 02/ 42 13 68, 42 38 17
Fax: 02/ 42 11 05

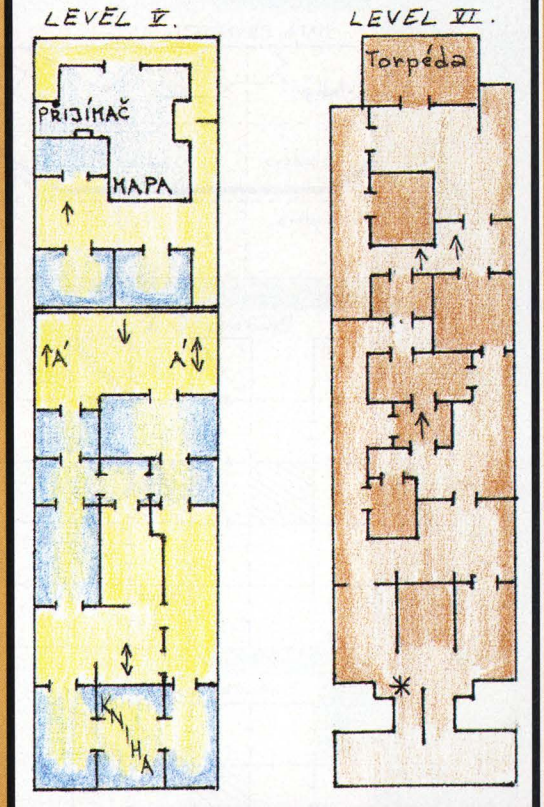
INDIANA JONES IV - Action game

Když už se něco dělá, má se to dělat pořádně. Jsem pařan? Jsem. Líbili se mi všechny filmy, knihy a hry o Indiana Jonesovi? Ano. Takže jsem do toho fanda a musím dohrát také akčního Indiana IV, i když na ty 3D hry zrovna nejsem. Pro ty, kteří dohráli Indyho IV adventure od Lucasfilmu zde nabízíme návod na další Indy hru, tentokráte však z jiného soudku. Předem upozorňuji hráče, že některá místa ve hře jsou variabilní, některé věci se nacházejí na jiných místech, atd. Hlavní děj a úkoly však zůstávají stejné. Hra není pro začátečníky, je zapotřebí mít velmi dobrou 3D orientaci a značnou dávku trpělivosti, OK? Tak vzhůru na Atlantis!





ponorka SS



Zóna 1 - casino

Nejprve si vyměňte peníze za žetony u recepčního a potom choďte po budově, vyhrávejte u ruletních stolků a sbírejte vše, co naleznete. Najdete německé dokumenty ve sklepě (tam také potkáte Julii), svítilnu v přízemí a štípačky v prvním patře. Až vyhrajete opravdu velkou sumu žetonů, vyměňte si je za peníze a jděte k řediteli casina sídlícímu za schodištěm vedoucím do druhého patra. Kupte si od něj knihu, mapu a popřípadě pistoli. Takto vybaveni sejděte do přízemí a po schodišti v zadní části haly vystupte s Jonesem i s Julií na vrcholek věže.

Zóna 2 - základna

Opatrně se vydejte po cestě a jakmile uvidíte světla ze strážních věží, zaběhněte do lesa. Okolo světel rychle proběhněte a proštípejte se plotem do německého tábora. Podle mapy vejděte do masivního domu uprostřed základny a vystupte do jeho vyvýšeného patra. Seberte druhou knihu a dům opusťte. Posbírejte všechny kuličky orichalcum (na mapě hvězdičky), které naleznete a vejděte do domku s knihovnou zabudovanou v severní zdi (označeno vykřičníkem). Pozorně si přečtěte obě nalezené knihy a vypište si pořadí symbolů. Do knihovny bouchněte pěstí a na tajném zámku nastavte symboly z knih ve správném pořadí.

Zóna 3 - doky

Zde si hru ihned uložte, jelikož vám běží čas. S Indym i s Julií se musíte dostat na ponorku. Je třeba vyskočit na pohyblivý jeřáb a seskočit na poklop ponorky. Skákejte ze břehu přesně v rovině jeřábu v momentě, kdy se k vám blíží. Není to tak obtížné, jak by se na první pohled zdálo.

Zóna 4 - ponorka

Tuto úroveň procházejte přesně podle mapy, jelikož se můžete lehce ztratit v bludišti žebříků a palub. Sestupte do levelu II a s postavičkou, která má u sebe štípačky vezměte bombu. Stiskněte Enter a přeštípněte zelený, červený a žlutý drátek. Tím bude bomba odjištěna a přestane vám běžet čas. Na kombinaci drátků jsem přišel metodou pokus - omyl, jelikož jsem její řešení nikde neobjevil. Pokračujte do levelu III a projděte až ke knihovně ve stěně, která se nápadně podobá své kolegyni na základně. Uhoďte do ní pěstí a vejděte do tajného vchodu. Sestupte do levelu V, zneškodněte německého pistolníka v úzké chodbičce pistolí či bičem a seberte mapu. Na mapu se podívejte a vraťte se do levelu II. Přistupte k navigačnímu hledáčku a nastavte zaměřovač na ostrov shodný s ostrovem na mapě. Vystupte do levelu I a počkejte, až ponorka dorazí k Atlantidě, poté vylezte po žebříku ven.

Zóna 5 - ostrov část 1

Hordami domorodců se probijte až do primitivní vesnice. Rozhlédněte se kolem a posbírejte malé pazourky rozházené v domcích. Pazourky mají u sebe i někteří bojovníci a vy je z nich musíte vytloukat bičem či pádnou pěstí. Shromáždíte-li více než 15 pazourků, nalezněte sedícího náčelníka (poblíž středu ostrova) a kořist před něj položte. Chvíli počkejte a projděte okolo stráží do posvátné jeskyně.

Zóna 6 - Atlantis

Tato úroveň je velmi obtížná a je zapotřebí dokonalé orientace v 3D grafice, abyste se v ní vyznali. O jejím mapování nemůže být ani řeči, takže alespoň slovně. Sjeďte výtahem dolů a vstupte do obrovské jeskyně. Neustále si otáčejte úhel vidění a sbírejte všechny kuličky orichalkum, na které narazíte. Budete jich potřebovat velmi mnoho. Celá centrální část prostorné jeskyně je ohražena vysokou zdí. V levé části zdi stojí Atlantské vozidlo, do kterého musíte vložit kuličku orichalka, aby stěnu prorazilo. Vzniklým otvorem vstupte do středu jeskyně a ouha. Teď musíte skákat do prostoru před vámi tak dlouho, dokud nedopadnete na pevnou plošinku. Jakmile se to podaří, běžte a skákejte neustále nahoru, až dorazíte na vrcholek této podivné stavby. Zde vložte do všech připravených otvorů po kuličce orichalka. Až budete hotovi, uložte si pozici, rychle se vraťte k výtahu a vyběhněte z jeskyně.

Zóna 7 - ostrov část 2

Rychle se zorientujte, rozběhněte se na molo a šup do ponorky. Zacpěte si uši a podívejte se, kolik času vám zbylo na hodinkách.

ANDREW

64%

Lucasfilm Games, 1992

grafika **2**, hudba **4**, nápad **2**, zábava **2**

A500, PC, ST

ROME A.D.92

Kompletní řešení aneb několik rad, jak z prostého otroka císařem se státi a sebe četnými poklady obohatiti.

Celá hra se nese ve stylu humorného příběhu o úplatcích, zradách a úkladných vraždách. Chcete-li se pobavit, procházejte každou úroveň pečlivě, rozmlouvejte s obyvateli, poslouchejte cizí hovory a prohlížejte všechna místa. Chcete-li hru mít rychle za sebou, řiďte se přesně podle návodu a post císaře vás nemine!

Část první: HERCULANEUM.

Po obdržení důležitého dopisu se dejte na západ, k domu konsula jménem Seganus Megadrivus a odevzdejte mu dopis. Další cesta vede do lázní. Počkejte, až si někdo odloží šaty a rychlou akcí je odcizte. Oblečte šaty a vydejte se do přístavu. Za sumu 3 sesterciů (římská měna) kupte nůž a vydejte se loupit. Kdykoli někoho potkáte, použijte volbu THREATEN a jistě nějaký ten peníz "vyděláte". Až budete mít něco okolo 15 sesterciů, kupte v přístavu falešné kostky (cena 2 sest.) a nastupte na loď odplouvající do bezpečí Říma.

Část druhá: ŘÍM.

Úkolem této části je získat 80 sesterciů kterými lze uplatit císařskou stráž u vchodu do paláce. Hned na začátku této části si vypůjčte 30 sesterciů od lichváře jménem Uncsurpulus. Nějaké peníze lze vydělat při hře v kostky (samozřejmě při použití vlastní, falešné kostky z Herculanea). Hlavním zdrojem financí jsou však gladiátorské zápasy; čas od času je na náměstí dražba otroků. Snažte se koupit co nejdražší otroky (doporučuji otroky jménem Bilius nebo Barbarus). Když hlasatel oznámí čas zápasu, dojděte do arény v severozápadním rohu města, počkejte jedno kolo, až se první bojovník vysílí a postavte svého otroka. V průběhu této části je možné zaslechnout Seganuse ve společnosti jiných, potichu šeptajících lidí. To nemůže být nic jiného než spiknutí! Až "vyděláte" nejméně 80 sesterciů, vydejte se před brány paláce a uplaťte strážného napravo ode dveří. Jakmile spatříte císaře, varujte jej před spiknutím; odměnou bude zatčení a mučení Seganuse a pro vás post Centuriona v deštivé Británii.

Část třetí: BRITÁNIE.

V této strategické části je úkol jasný: porazit barbarské Brity a zmocnit se jejich vlajky na severu země. Británie je pod mrakem, takže nikdy není vidět celá mapa. Hned na počátku zadejte vojákům příkaz ke stavění pevnosti. Jakmile bude pevnost hotova, shromážděte vojsko uvnitř a zadejte příkaz k odpočinku. V této části je možné pohybovat se osamoceně, s jednou jednotkou čítající čtyři muže nebo s celou armádou 16 mužů. Ve dne podnikejte nájezdy na osamocené skupinky Britů, ale nepokoušejte se překročit jediný můstek vedoucí na severní polovinu země. Teprve když padne noc, překročte tajně můstek a vypořádejte se s nepřáteli. Není nezbytně nutné pobít všechny; stačí pouze doběhnout k vlajce a vítězství je vaše. Po návratu do Říma na vás čeká veliká odměna a post senátora.

Část čtvrtá: VOLBY.

Tak tahle část patří mezi nejzapeklitější. Je možné ji dohrát během pěti minut, ale můžete se s ní také „pachtit" celé hodiny. Za několik okamžiků po triumfálním pochodu a povýšení na senátora svolá císař lid k důležitému prohlášení. Vydejte se před brány paláce a dozvíte se, že jsou vypsány volby na post konsula, který tak neštastně odešel. Císař se odebere do senátu, aby vyslechl návrhy na kandidáty. Pochopitelně nemůžete nominovat sám sebe, a tak promluvte s kýmkoli o způsobu volby; zjistíte, že stačí prokázat štědrost a nominace je zaručena. Věnujte tedy někomu 10 sesterciů a počkejte, až se vrátí se zprávou o vašem zařazení na seznam kandidátů. Teď přichází nejnáročnější část; musíte přesvědčit dostatečné množství voličů o svých schopnostech a štědrosti. Uplaťte každého na koho narazíte, najměte satiriky, aby hanili soupeře, sponzorujte divadelní představení a až nabydete dojmu síly, oznamte císaři svou připravenost k volbě. Pokud šlo všechno podle plánu, Římané vás zvolí za konsula a odměnou bude dovolená v Egyptě, kde náhodou zuří občanská válka.

Část pátá: KLEOPATRA.

Tentokrát přijíždíte od Egypta pouze se svou osobní stráží čítající 4 muže. Protože je krásná Kleopatra v nebezpečí, musíte ji stůj co stůj ochránit před armádou Ptolemaia XXIV, který si brousí zuby na trůn. K vaší ochrance přibyde ještě 12 domorodců z místní armády, takže je stav téměř vyrovnaný (nepřátel je 32). Na začátku hlídejte pouze vchod do paláce, nikdo se za žádnou cenu nesmí dostat dovnitř. Jakmile pobijete pár útočníků, nepřítel se stáhne a už nebude takovým problémem rozprášené zbytky jeho vojska pobít. Celou dobu mějte na paměti, že v Egyptě je tepleji než v Británii, a tak se vojsko rychle unaví. Před každým útokem nebo delším pochodem proto nezapomeňte dostatečně dlouho odpočívat. Tentokrát ale musíte skutečně povraždit všechny příslušníky nepřátelské armády. Po vítězství čeká odměna 100 sesterciů a možná ještě něco navíc.

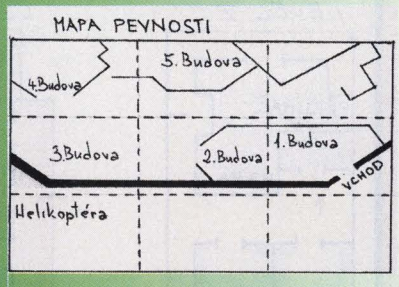
Část šestá a poslední: JAK SE CÍSAŘEM STÁTI A IMPÉRIU PANOVATI.

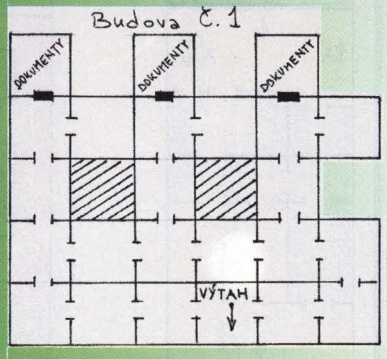
Po triumfálním příchodu do Říma vás již neuvítá císař, ale zpráva o jeho nečekaném šílenství. Není tedy jiná možnost, než císaře #sesadit# a nastoupit na jeho místo. Za sto sesterciů si najměte jednoho ze dvou vrahů (ASSASSIN). Teď ale přijde nečekaný zlom: vyhledejte svého kolegu, konsula Nintenda Gameboiise a nechte jej zavraždit! Najatý atentátník bude zatčen a po právu popraven, ale to vaši kariéru nijak nepoškodí. Teď již můžete najít císaře a jedinou ranou ostrého nože převzít jeho místo. Kdyby byl Nintendus na živu, získal by větší popularitu a místo císaře by bylo jeho. Usedněte na trůn, zavzpomínejte si na staré časy a vychutnejte pocit z vítězství. Řím vám leží u nohou.

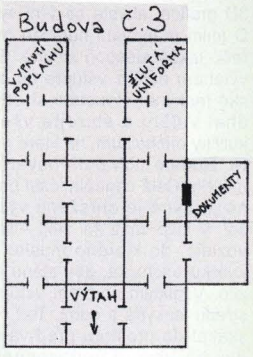
ICE

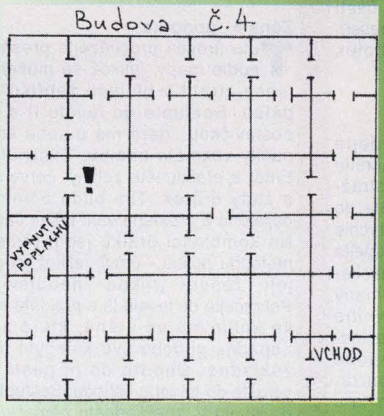
INFILTRATOR

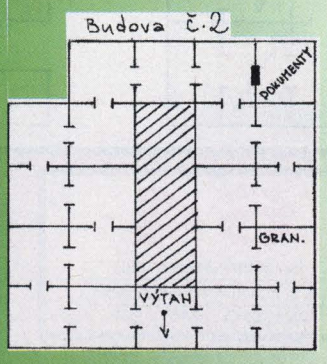
C 64

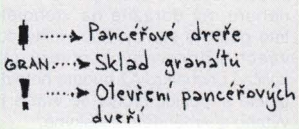


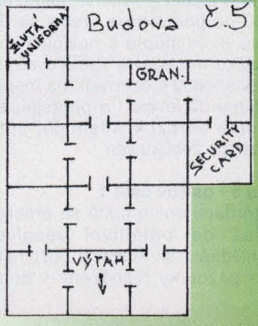






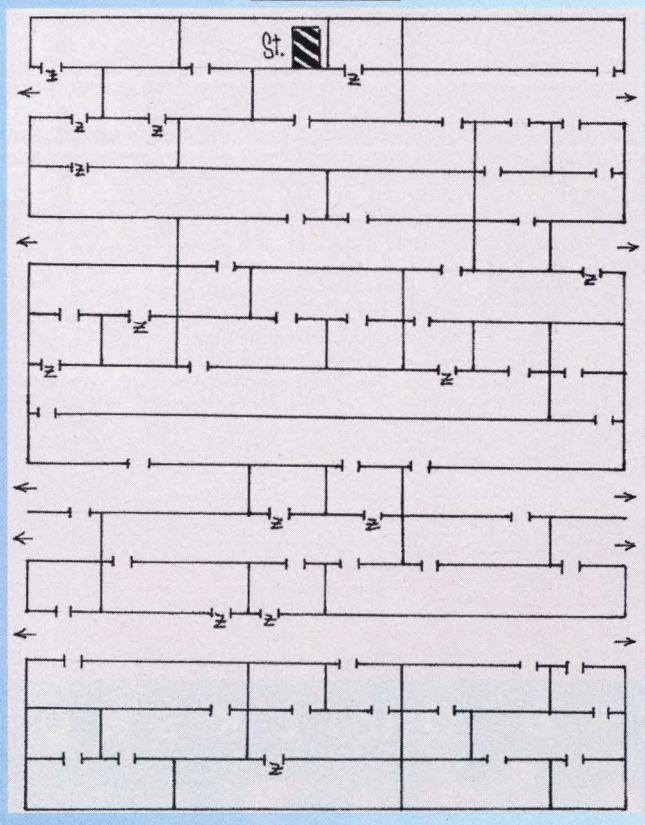






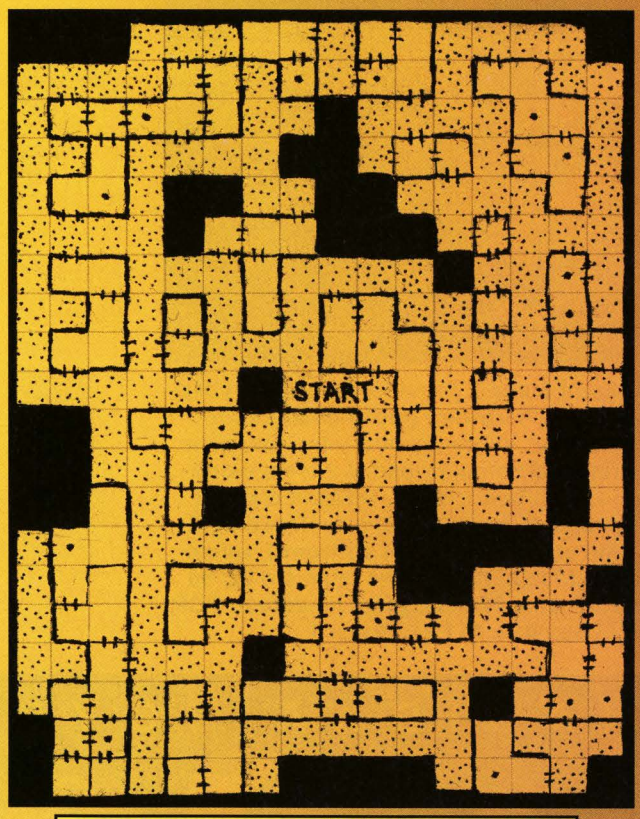
JOE BLADE I.

Sinclair



DEATH WISH III

Sinclair



LEGENDA: •.....MOŽNÁ MÍSTA POVSTÁNÍ

AMIGA info
autorizovaný dealer firem Commodore a GVP

Objednávky a informace:
AMIGA INFO • BOX 729 • 111 21 Praha
tel. 02/254227, 252890, 223351-3 l. 2419
Ceny jsou uvedeny v Kč s daní.
Zboží zasíláme i na dobírku.
Záruka 1 rok, servis v ČR!

Počítače Commodore

A500, 0.5 MB RAM, WB 1.3 ..... **13.190,-**
A500 Plus, 1MB RAM, hodiny reálného času, WB 2.0 ..... **14.350,-**
A600, 1MB RAM, TV modulátor, WB 2.0 ..... **14.190,-**
A600 HD, 40 MB HD, 1 MB RAM, TV Modulátor, WB 2.0 ..... **22.750,-**
A1200, 2MB, 68020-14 MHz, 16 mil. barev, TV modulátor, WB 3.0 .. **20.950,-**
A3000, 2MB, 68030-25 MHz, 50 MB HD **65.900,-**
A4000, 6MB, 68040-25 MHz, 120 MB HD, WB 3.0, 16 mil. barev .. **89.900,-**
CDTV, 1MB RAM, 550 MB CD ROM, MIDI, WB 1.3 ..... **17.950,-**
C 1085, Color Monitor, Stereo **10.490,-**
A501, 0.5 MB RAM, hodiny reálného času pro A500 ..... **1.590,-**
Rozšíření paměti 1.8 MB, osazeno 0.5 MB **1.990,-**
Rozšíření paměti 1.8 MB, osazeno 1 MB **2.590,-**
Rozšíření paměti 1.8 MB, osazeno 1.5 MB **3.220,-**
Rozšíření paměti 1.8 MB, osazeno 1.8 MB **3.850,-**
0.5 MB „s výhledem“, v budoucnu lze upravit na výše uvedené typy **1.590,-**
DMC 20, rozšíření paměti 2 MB, hodiny, 1MB Chip RAM **4.980,-**
DMC 20+, 2MB RAM pro A500 plus, 2MB Chip RAM **4.490,-**
High speed stereo sampler **1.290,-**
Amiga uživatelská příručka **149,-**

Počítače PC

PC AT 286 - 25 Mhz, 1 MB RAM, 42 MB HD, VGA Mono monitor.. **24.500,-**
Minitower PC 386 - 40 MHz, 2 MB RAM, 85 MB HD, SVGA karta 512 KB, SVGA color monitor (mono monitor)..... **39.900,- (34.950,-)**
Notebook 386SX-25 MHz, 2 MB RAM, 80 MB HD, VGA LCD display, FDD 1.44 MB..... **59.950,-**

Shareware - PC

(s ohledem na co největší hustotu dat je vše zapakováno programem ZIP)

Super GAME SET - výběr nejlepších her pro PC, 10x5.25" HD!!!!..... **490,-**
Antivirový balík - nejlepší a nejnovější antiviry, pravidelný update (Scan, Clean, Vshield, Netscan, Scan for Windows...), 1x5.25" HD **99,-**

Shareware - Amiga

Game Set 1+2 - Dvě diskety s výběrem nejzajímavějších her **99,-**
Game Set 3+4 - Dvě diskety s výběrem nejzajímavějších her **99,-**

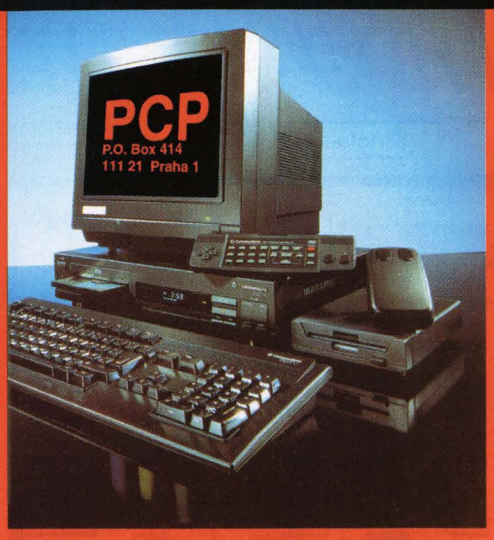
CHCETE MÍT EXCALIBUR

?

PŘEDPLAŤTE SI JEJ ... !!!

JAK SI EXCALIBUR PŘEDPLATIT NAJDETE NA STR. 4 V ÚVODNÍKU

PCP nabízí levné a značkové hardware firem Commodore a GVP



SUPER NABÍDKA:

AMIGA 1200, 68020/14 MHz, 2 MB RAM, 16 mil. barev... **19 990,-**

AMIGA 600, 7 MHZ, 1MB RAM **13 990,-**

AMIGA 500, 7MHZ, 512 KB RAM **12 590,-**

AMIGA CDTV + floppy + myš + klávesnice + color monitor **23 990,-**

COMMODORE C64 II	3 990,-
VC 1530 DATARECORDÉR	920,-
VC 1541 II FLOPPY DISK 5.25"	4 990,-
C 1351 MOUSE PRO C64/128	1 090,-
AMIGA 500 PLUS, 7 MHZ, 512 KB RAM	13 290,-
AMIGA 600, 7 MHZ, 1 MB RAM, **40 HD**	21 290,-
A 602 ROZŠÍŘENÍ PAMĚTI 1 MB PRO A 600	3 690,-
A 500 HD8+0/40 HARDDISK PRO A 500	16 090,-
A 500 HD8+0/80 HARDDISK PRO A 500	17 390,-
A 500 HD8+0/120 HARDDISK PRO A 500	18 990,-
C 1084 S COLOR MONITOR	10 990,-
AMIGA 2000, 8 MHZ, 1 MB RAM	23 090,-
AMIGA 3000-25/3-10, 2 MB RAM, 100 HD	71 990,-
AMIGA 3000T-25/3-20, 5 MB RAM, 200 HD	94 590,-
AMIGA 4000-25/3-12, 6 MB RAM, 120 HD	85 990,-

QS 111A, JOY S MIKROSPÍNAČI A AUTOFIRE	289,-
QS 113, PC JOYSTICK S MIKROSPÍNAČI	309,-
QS 113S, JOY QS 113 S KARTOU QS 163	769,-
QS 123, WARRIOR 5 PRO PC	379,-
QS 128F, MAVERICK 1	469,-
QS 138, MAVERICK 1M S MIKROSPÍNAČI	469,-
QS 129F, FLIGHTGRIP 1	239,-
QS 130F, PYTHON1	309,-
QS 137, PYTHON 1M S MIKROSPÍNAČI	329,-
QS 131, APACHE 1	199,-
QS 141, TRACKBALL PRO PC	949,-
QS 146, INTRUDER 5 PRO PC	839,-
QS 149, INTRUDER 1	839,-
QS 151, AVIATOR 5 PRO PC	969,-
QS 155, AVIATOR 1	969,-
QS 158, MOUSE PC	669,-
QS 159, MOUSE PC	989,-
QS 163, PC GAME CARD	509,-

Vážení čtenáři. Předkládáme vám výběr z ceníku hardware poskytovaného firmou PCP. Vybrané zboží vám doručíme přímo do domu, případně zašleme poštou na dobírku. Máte - li zájem o koupi jakéhokoli hardware či o zaslání aktuálního ceníku (vedeme i software), zatelefonujte nám na pražské tel. číslo 02/ 80 32 47 linka 29 nebo pište na adresu PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1.

NABÍDKA JOYSTICKŮ QUICKSHOT:

LOG ON.....
LOAD BIOS V.7.2....
INSTALL COMPLETE

PROJECT:GAME CENTER
RUN

Jednoho parného dne na jednom parném koupališti...

Dva staří přátelé, Petr a Pavel se líně povalují na okraji bazénu podolského koupaliště. Nebe je bez mráčku, rtuť teploměru se nebezpečně blíží znaménku 40 stupňů Celsia a strnulý, žhavý vzduch stoupající ze všech ploch vystavených slunci zvyšuje již tak onu letní, báječně línou a ospalou náladu. Oba přátelé se občas na několik minut ponoří do chladivé vody, aby se po chvíli opět vrátili do sluneční výhně a mohli v klidu sledovat dění na koupališti. Toto sledování je složeno převážně z pozorování a následného hodnocení kladů i záporů přítomných dívek. Oblíbená zábava obou přátel by mohla pokračovat ještě dlouhou dobu. Mohli by uvidět ještě mnoho dalších dívek a s řadou z nich se seznámit, ostatně stejně jako v předešlých prázdninových dnech. Najednou se ale starší z mladíků, Petr, obrátil na mladšího Pavla:
„Už jsi slyšel o tom novém projektu?", řekl náhle.
„A už jsi ty viděl tu holku v červených plavkách?" opáčil Pavel bez zájmu.
„Neblázni, myslím GAME CENTRUM, co ho nedávno otevřeli v Praze."
„Ale to už tady tolikrát bylo, jestli chceš zase prohrávat peníze v automatech, skoč si na pouť na automaty a nevracej se, dokud se neuklidníš!" vychrlil ze sebe Pavel.
„Tohle je ale něco úplně jiného, ty blázne, interaktivní dobrodružství pro obrovský počet hráčů. Všichni spolu hrají jednu jedinou hru, i když každý sám. Každý může kdykoli přijít a zapojit se do hry. Můžeš taky kdykoli přestat, když budeš chtít. Pamatuješ na starý dobrý DUNGEON MASTER? Tak tohle je něco takového, jenže pro hromadu hráčů. Obrovský, nezmapovaný prostor, spousta problémů, ale hlavně fantastická zábava! Je to jako stolní hra Dračí doupě v reálném životě. Neříkej, že jsi nikdy nečetl žádnou fantasy, že tě nelákají Tolkienovy příběhy. A co víc, jestli přijdeš s novým a originálním nápadem, můžeš program hry sám změnit nebo upravit. Copak tě neláká trocha dobrodružství?"
„Tak dobře, stejně se tady válíme týdny. Doufám, že to bude stát za to."

.....druhý den na stejném místě

„To bylo co?", nadýmal se Petr.
„Promiň, měl jsi pravdu", přiznal Pavel.
„No nic, viděl jsi toho draka?"
„Ne, tak daleko jsem se nedostal, když mi došla MANA (body pro kouzlení - pozn. red.), chtěl jsem si odpočinout, ale ve spánku mě přepadl náš soused."
„Soused?"
„Soused. Představ si, byl tam taky. Člověče, tak vycvičeného elfa-bojovníka jen tak neuvidíš. Sousedovic kluk je o tři roky mladší. Když jsme byli malí, rozšlapal jsem mu bábovičky na písku! Nezapomněl na to a včera se mi pomstil! Ale co, příště budu dávat větší pozor."
„Příště?!"
„Jasně! Dneska už stejně není tak hezky a ani ta v červených plavkách tady není. Zkusíme to znova!"
„No dobře, ale tentokrát půjdeme společně, budeme se vzájemně krýt. Ten tvůj soused už je předem odepsanej!"
„Takže v pět před GAME CENTREM!"

Excalibur společně s firmou A-B-Comp a.s. (resp. A-B-Comp a. s. ve spolupráci s Excaliburem) připravují ojedinělý projekt. GAME CENTRUM z našeho příběhu není ničím nereálným. Naopak! Přípravné práce již byly zahájeny, technika zajištěna. Tento projekt je zcela originální, a proto se obracíme na vás, čtenáře našeho časopisu. Myšlenka GAME CENTRA v sobě totiž skrývá obrovskou nabídku a šanci pro vás. Chceme totiž, aby mottem této akce bylo: HRÁČI SOBĚ! Z tohoto důvodu vám nabízíme tuto možnost:

Hráči, hráčky a hráčata ze všech koutů naší země - spojte se! Každý z vás může být spoluautorem a tvůrcem našeho, resp. vašeho GAME CENTRA. Posílejte nám svoje nápady, rady, připomínky. Na této stránce vás budeme pravidelně informovat o vývoji a stavu celého projektu. Kdykoli během práce na tomto projektu budeme přijmat rady, posuzovat jejich význam a samozřejmě v případě úspěšnosti odměňovat. Nabízíme vám možnost podílet se na vývoji originální a neopakovatlné hry. Neláká vás možnost být tvůrcem nového, virtuálního světa? Svoje připomínky a rady zasílejte na naši adresu a u svého dopisu nezapomeňte uvést heslo GAME CENTRUM.

Další část nabídky se týká programového vybavení GAME CENTRA. Obracíme se na ty z vás, kteří mají zájem podílet se na tomto projektu přímo „zevnitř". Nabízíme všem schopným programátorům možnost zapojit se přímo do vývoje herního programu. Jsme si vědomi toho, že mezi vámi je spousta výborných programátorů, kteří by si na takovou práci troufli. Do redakce nám neustále chodí nabídky tvůrců her pro domácí počítače. Ale co takhle zkusit něco jiného než hry na domácí počítače? Co vy na to? Nechceme po vás, abyste si doma vytvářeli na svých počítačích programy, které budou pro GAME CENTRUM použity. Firma A-B-Comp a. s. poskytuje plné hardwarové i softwarové vybavení pro vývoj, místnost pro tým programátorů a samozřejmě pravidelný plat pro všechny členy vývojové skupiny. Všichni uchazeči jsou vítáni a mohou se hlásit na adrese naší redakce....

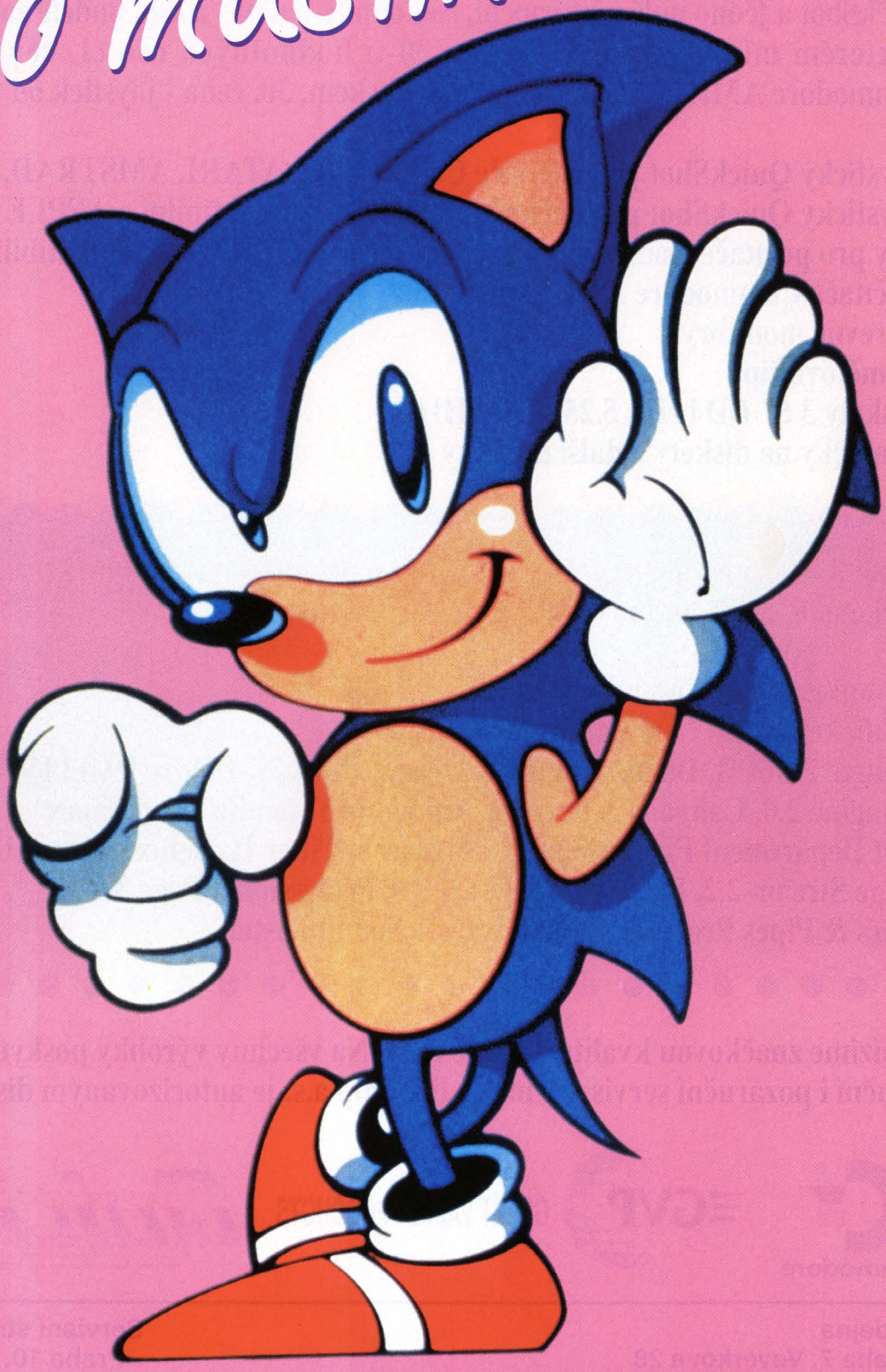
Tentokrát skončíme na tomto místě s nadějí na úspěch celého projektu. Příště vás budeme informovat o zahájení a průběhu prací, které směřují k jedinému cíli: vytvoření GAME CENTRA. Od vás pro vás.

GAME TERMINATED
LOG OFF...

Excalibur

SEGA

To musím mít!



SONIC - NEJSLAVNĚJŠÍ JEŽEK NA SVĚTĚ

BAREVNÝ KATALOG ZDARMA

Pište na adresu: E- DATART International, P.O.Box 41, 120 00 Praha 2

DATART INTERNATIONAL

Firma A-B-Comp a.s. zve všechny příznivce počítačových her do své prodejny v Praze 7 do Veverkovy ulice č. 28. Je zde pro Vás připravena bohatá nabídka joysticků značky QuickShot a jedno milé překvapení. Nakoupíte-li u nás zboží, budete zařazeni do slosování, ve kterém můžete vyhrát jednu z 30-ti hodnotných cen (1. cena - osobní počítač Commodore AMIGA 600 s 20 MB harddiskem, 30. cena - joystick od firmy QuickShot).

- joysticky QuickShot pro počítače Commodore, ATARI, AMSTRAD, SEGA, MSX
- joysticky QuickShot pro počítače PC XT/AT kompatibilní a APPLE IIe/c
- hry pro počítače Commodore AMIGA, C64 a PC XT/AT kompatibilní
- počítače Commodore AMIGA 600, C64
- barevné monitory
- paměťové čipy
- diskety 3.5" DD i HD, 5.25" DD i HD
- krabičky na diskety a další doplňky

Firma A-B-Comp a.s. uspokojí i zájemce o počítačovou grafiku, 2D a 3D animace, titulkování, DTP, hudbu a další multimediální aplikace.

- osobní počítače Commodore AMIGA 1200
- grafické stanice Commodore AMIGA 4000
- Deluxe Paint II, Deluxe Paint III, Deluxe Paint IV, Deluxe PAint IV AGA
- Imagine 2.0, Caligary 2, Scenery Animator Yosemite Landscapes
- Art Department Professional 2.2, Broacast Titler II, Deluxe Video III
- Page Stream 2.2, Professional Draw 2.0, Professional Page 3.0
- Bars & Pipes Professioal, Oktalyzer + Soundmaster

Nabízíme značkovou kvalitu a nízké ceny. Na všechny výrobky poskytujeme záruční i pozáruční servis. Firma A-B-Comp a.s. je autorizovaným distributorem firem:

Commodore GVP GREAT VALLEY PRODUCTS QuickShot

Prodejna
Praha 7, Veverkova 28
tel.: 381457, 377701, 377702, 377780, 377781
fax: 382490
Prodejní doba:
Po - Pá ... 9:00 - 20:00
So ... 9:00 - 13:00

Servisní středisko Commodore
Praha 10, K Botiči 5
tel.: 743755, 725141 linka 16
fax: 720379
Pracovní doba:
Po - Pá ... 9:00 - 17:00
So ... zavřeno